AGB-BFZP-NEU6

GAME BOY ADVANCE™

F-ZERO™

GP LEGEND

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING
MANUAL DE INSTRUCCIONES
MANUALE DI ISTRUZIONI

This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo Product.

Original Nintendo Seal of Quality

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

™

IMPORTANT: Please carefully read the separate Consumer Information and Precautions booklet included with this product before using your Game Boy Advance™ Game Pak, or accessory. The booklet also contains important warranty and hotline information.

WICHTIG: Bitte lies die beiliegenden Verbraucherinformationen und Warnhinweise sehr sorgfältig durch, bevor du deinen Game Boy Advance™, dein Spielmodul oder Zubehör in Betrieb nimmst. Dieses Heft enthält wichtige Informationen zur Garantieleistung und zur Nintendo Konsumentenberatung.

IMPORTANT : Lisez attentivement les Informations Consommateurs et les Précautions d'Emploi incluses avec ce produit avant toute utilisation de votre Game Boy Advance™, d'une cartouche de jeu, ou d'un accessoire. Ce livret contient également des informations sur la garantie et sur le Service Consommateurs.

BELANGRIJK: lees, voordat u de Game Boy Advance™, de spelcassette of het accessoire gebruikt, aandachtig de apart bijgesloten consumenteninformatie en voorzorgmaatregelen door. Deze handleiding bevat belangrijke informatie met betrekking tot de garantie en de Nintendo helpdesk.

IMPORTANTE: lee con atención el manual de precauciones e información al consumidor que se incluye con este producto antes de utilizar la consola, un cartucho o un accesorio Nintendo®. El manual también contiene información importante sobre la garantía y la línea de atención al cliente.

IMPORTANTE: Prima di utilizzare il Game Boy Advance™, le cassette di gioco o gli accessori, leggere attentamente il Libretto di Avvertenze e Precauzioni per i Consumatori accluso. Il libretto contiene anche importanti indicazioni sulla garanzia, l'assistenza e il servizio informazioni.

VIKTIGT: Innan du använder Game Boy Advance™, spelkassetter eller tillbehör bör du läsa igenom medföljande konsument- och säkerhetsinformation noga. Broschyren innehåller även viktig information om garantin samt telefonsupport.

VIGTIGT: Læs venligst det medfølgende hæfte om Kundevejledning og Sikkerhedsregler nøje, inden du tager din Game Boy Advance™, spillekassette eller dit tilbehør i brug. Dette hæfte indeholder også vigtig information om garanti, samt oplysninger om vores hotline.

TÄRKEÄÄ: Lue huolellisesti tuotteen mukana toimitettu kuluttajatietoa ja varoituksia sisältävä opas ennen Game Boy Advance™, pelikasetin tai lisävarusteen käyttöä. Oppaassa on tärkeää tietoa teknisestä tuesta.

VIKTIG: Vennligst les nøye gjennom den separate brosjyren Forbrukerinformasjon og forholdsregler som leveres sammen med dette produktet, før du tar Game Boy Advance™, Game Pak eller tilbehøret i bruk. Brosjyren omfatter også viktig informasjon om telefonhjelp.

Thank you for selecting the F-ZERO™: GP LEGEND Game Pak for the Nintendo® Game Boy Advance™ System.

Merci d'avoir choisi le jeu F-ZERO™: GP LEGEND pour la console de jeu Nintendo® Game Boy Advance™.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Always save this book for future reference.

Wir schlagen vor, dass du dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit du an deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

Nous vous conseillons de lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

Lees deze handleiding goed door om zoveel mogelijk plezier van dit spel te hebben en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

Lee el manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. Por favor, guárdalo como referencia.

Leggere attentamente questo manuale di istruzioni per poter trarre il massimo divertimento dal gioco. Conservarlo come riferimento.

Läs noga igenom instruktionerna innan du börjar spela och spara häftet för framtida bruk.

Læs venligst den medfølgende folder nøje for at sikre dig, at du behandler dit nye spil korrekt. Gem folderen til senere brug.

Lue nämä käyttöohjeet huolellisesti, niin nautit pelistäsi varmasti. Säästä vihkonen vastaisuuden varalle.

Vennligst les instruksjonen nøye for å oppnå full utnyttelse av spillet. Ta vare på boken til senere bruk.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. / TM ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
© 2003 – 2004 NINTENDO
© NINTENDO / TV TOKYO · ASHIPRO · DENTSU
© 2004 NINTENDO.

CONTENTS / SOMMAIRE

English 4
Deutsch 24
Français 44
Nederlands 64
Español 84
Italiano 104

Contents

F-Zero Prologue 4
Basic Controls 5
Starting the Game 6
Saving 8
Screen Elements 9
Game Modes 10
Playing Multi Game Pak play and Single Game Pak play 18
Advanced Techniques 20
Characters & Machines 21

F-ZERO Prologue

Long ago, Rick Wheeler used to be a detective. Back in 2051 he suffered an incurable wound in the course of his work, and was put into cryogenic suspension. 150 years later he was retrieved and revived by the Galaxy Mobile Platoon, a secret unit of the Intergalactic Police. It's their job to monitor the evil men and criminal organizations swarming like flies around the high prize-money and rights to the F-ZERO Grand Prix. Rick is still hazy about the life he has lost. However, the evil mastermind Zoda who was behind his 'accident' 150 years ago has now also been revived, and is once again active behind the scenes of F-ZERO. As soon as Rick discovers this, he realizes he has to co-operate with the GMP. It is no longer just a question of winning races: he now has to fight to rid himself of his nemesis from his past.

Basic Controls

Controls during a Race

L Button
Drift left
Press twice for side attack
Pressing the L and R Buttons simultaneously fires the boosters (only after first lap)

+ Control Pad
→ Turn right
← Turn left
↓ Maintain speed after jump

R Button
Drift right
Press twice for side attack
Pressing the L and R Buttons simultaneously fires the boosters (only after first lap)

A Button
Accelerate

B Button
Brake

START
Pause race (you can quit from the **Pause Screen**, see page 10)

SELECT
Not used

You can customize these controls via the **Options Screen**.
For details see page 15.

Booster

Only available from lap two of each race. Press the L and R Buttons at the same time to get an additional burst of speed.

NOTE: This does use up some of your energy.

Side Attack

Press either the L or R Button twice in succession while racing to make your machine slide sideways and hit another player. You can damage other machines this way without damaging your own.

Jump

You will jump when you pass over a jump plate! However, if you don't want to take damage from a heavy landing, press down on the ✚ Control Pad as you touchdown.

General controls when not racing

A Button:	Confirm selections
B Button:	Cancel selections and return to the previous screen
✚ Control Pad:	Make menu selections
A Button + B Button + START + SELECT:	Reset the game

Starting the Game

Insert the F-ZERO™: GP LEGEND Game Pak into your Game Boy Advance™ and switch it ON. The **Language Selection Screen** will appear. Choose one of the five available languages. Move the cursor by pressing up and down on the ✚ Control Pad and confirm your choice by pressing the A Button. Once the **Title Screen** appears, press START.

Name Entry

The **Player Selection Screen** appears next. You can store data for up to two player names.

Selecting NO DATA and pressing the A Button, will take you to the **New Entry Screen**. Enter your name using the ✚ Control Pad and the A Button, then select OK to confirm.

Player Selection

Once you have finished entering your name, you'll find yourself back at the **Player Selection Screen**. Now you can select your name and press the A Button to confirm.

The **Main Menu Screen** appears next. Select the type of game you want to play, and press the A Button to confirm. At the beginning you'll only be able to choose from STORY, GRAND PRIX, OPTIONS and LINK, but other modes will become available as you progress through the game.

See page 10 for details of the various modes available.

See page 15 for details of the available options.

Saving

This game has an auto-save feature, which automatically saves your data every time you complete a race.

Deleting all data

If you hold down the L and R Buttons when switching your Game Boy Advance system ON, the **Data Deletion Screen** shown on the right appears. To delete all saved data, select YES and press the A Button to confirm.

Deleting data for individual names

If you want to delete all the data for a particular player name, select this name from the **Player Selection Screen**, and press SELECT. CLEAR? will appear at the lower left of the screen. If you select OK and press the A Button to confirm, the data will be permanently deleted.

Warning: It is impossible to retrieve data once it has been deleted. Be careful that you do not delete it accidentally!

Screen Elements

Racing Screen

POWER Meter
This shows your machine's remaining energy. Each time you are damaged it decreases slightly.

If you suffer damage when your energy level is already at zero, your machine will blow up. This means you have to retire from the race. You can replenish your energy by entering Pit Areas around the race circuit.

Pit Area

Don't forget that you can use your booster for an instantaneous burst of speed at any time from the second lap onwards. This does however use up energy, so remember to recharge in a Pit Area.

SPARE MACHINE
Shows how many machines you have left.

Position

Laps remaining

Time

No. of attacks
Shows the number of rivals you have forced to retire.

Circuit Map

Speedometer

Rival check mark
Displayed when a rival approaches you from behind, so you can check their position.

Circuit Features

Circuits contain a variety of special features. Take care when driving, as some of these can damage your machine!

Jump Plate | Dash Plate | Rumble Strip | Mine Field

Pause Screen

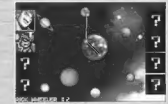
Pressing START during a race pauses the game. If you want to quit, select GIVE UP and press the A Button to confirm. Then when RETRY? is displayed, select NO and press the A Button to confirm.

Game Modes

STORY

This mode allows you to read chapters of the story as you work your way around the various race circuits. You have to meet certain conditions in each chapter in order to clear the round and move on. If you don't manage to meet the conditions, you lose the game.

Choose which of the eight characters you want to play in the **Story Mode**. At first you can only choose Rick Wheeler, but other characters become available as you progress through Rick's story. A line appears when you select each character to show you roughly how far you've got through their story.



Next choose the chapter you want to play with that character. Each planet offers different chapters of the pilot. You can revisit planets you've already completed at any time. If you do well in a particular chapter, you may even win some prize money. The **Chapter Selection Screen** shows you how much money you've earned so far. When you choose a chapter to play, OK? will appear. Select YES and then press the A Button to confirm.

The **Story Screens** then appear, one after another. Press the A Button to read through the messages in that chapter.

GRAND PRIX

This mode pits you against 29 computer-controlled rivals, making a total of 30 machines fighting for the top overall position on the leader board.

Grand Prix Mode has three levels of difficulty:

NOVICE CLASS: easy

STANDARD CLASS: normal

EXPERT CLASS: hard

Select the level you want to play and then press the A Button to confirm.

Next, select the cup you want to play for, and confirm your choice by pressing the A Button. When you start you'll only be able to choose between BRONZE CUP, SILVER CUP and GOLD CUP, but if you complete each of these cups in Standard class or above, the hidden PLATINUM CUP will become available too.

Next choose the machine you want to race with, and press the A Button to confirm. The number of machines you can choose from increases as you progress through the Grand Prix races (the same applies to **Story Mode**).

Information on the planet, circuit name and layout etc. is displayed at the beginning of each race.

Now it's time to set up your machine. Move the slider right or left along the bar to decide if you'd rather have greater acceleration or a higher top speed, then confirm.

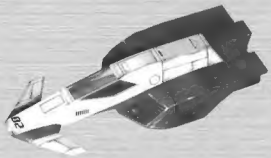
Once setup is complete, the race begins!

After the race is over, the leaderboard appears showing each driver's position and points won.

RETRY? appears on the **Result Screen** if you did not manage to complete the race.

Choose YES to continue the race, or NO to play in a different mode.

NOTE: Race times are not saved in **Grand Prix Mode**.



Grand Prix Rules

- Each race has five laps to decide the pilots' positions. You need to complete all the races and win the cup to clear the round.
- Points are added to your score after each race, depending on which position you achieved.
- The winner is the pilot with the highest number of points after all the races have been run.
- Even if you crash, the game is not over provided you still have a spare machine.

  (The game is only over if you crash and have no spare machines left.)

TIME ATTACK

In this mode you aim to beat the record for the best total time and fastest lap. As in the **Grand Prix Mode**, Time Attack races last for five laps. You can choose any race circuit you have already played in **Grand Prix Mode**. You can also select the same machines as in **Grand Prix Mode**.

NOTE: A special Championship Racetrack appears once you satisfy certain conditions.

The **Race Result Screen** appears after each round of TIME ATTACK. The top five overall times and the single fastest lap time are recorded.

If you manage to beat the best overall time, you can save a ghost (only one per Game Pak). Use the R Button to switch the ghost ON or OFF when selecting a racetrack.

TRAINING

This lets you practise racing on any race circuit you choose. You can specify the number of laps, number of rival cars, and also the level of difficulty (provided you have specified a certain number of rival cars).

The race circuits and machines you can choose are the same as in **Time Attack Mode**.

ZERO TEST

You can use this mode to do a time attack on just one section (shown in red on the screen) of a racetrack from **Story Mode** or **Grand Prix Mode**.

First choose the degree of difficulty from the four classes S/A/B/C, and confirm this by pressing the A Button. At the start you'll only be able to choose CLASS C. Once you've made it through in CLASS C, you become able to choose CLASS B, and so on.

There are twelve tests in each class. The circuit, machine and target time are fixed for each test.

Warning: In **Zero Test Mode** you cannot change any options with your machine.

Choose the test you want to tackle, using the ✚ Control Pad, then confirm by pressing the A Button. The test will start immediately.

The results are displayed as soon as the test is over. Three target times are specified for each test – if you beat any of them, the square for that test displays the corresponding cup (GOLD CUP, SILVER CUP or BRONZE CUP).

OPTIONS

Use OPTIONS to customize your controls, to switch the background music ON or OFF and change the language.

Select the item you wish to change using up and down on the ✚ Control Pad, then press the A Button. Change the settings using the ✚ Control Pad, and press the A Button again to return. Finally, end setup by selecting OK and confirming your selection with the A Button.

NOTE: If you find you can't perform the manoeuvres shown on page 5 during a race, it could be, because the button settings have been changed. Returning the settings to their defaults should enable you to race as shown on page 5.

Button Setting	Default
ACCELERATE	A
BRAKE	B
BOOST	L + R
SIDE ATTACK	L L or R R

Change the language by pressing left and right on the ✚ Control Pad.

LINK

Link Mode lets you engage others in a multi-player contest using a Game Boy Advance Game Link™ cable.

- VS. SINGLE-PAK contest: see p. 16
- VS. MULTI-PAK contest: see p. 17

Warning: Check all Game Boy Advance Game Link cables are connected properly before you do any **Link Mode** activities. See pages 18–19 for details.

VS. SINGLE-PAK

You can use a single Game Pak to do battle between 2–4 players.

NOTE: In this mode you are limited to one racetrack and a single type of machine.

If Player 1 selects VS. SINGLE-PAK and then confirms this choice, an **Entry Confirmation Screen** will appear on Player 1's screen. Player 1 should then check the number of entrants, and press START when the PRESS START message appears.

NOTE: All the other players' Game Boy Advance systems will still show the startup Game Boy Advance logo.

The **Data Transfer Screen** then appears on all players' screens. It will take a while for all the data to be transferred.

If data transfer fails

If there is a problem with the data transfer, the **Data Transfer Error Screen** appears. Check the cable connections, and restart the procedure from the beginning.

If the data transfer is successful, PRESS START will appear on Player 1's screen. When this player presses START, the **Machine Confirmation Screen** will appear on all players' screens. Your machine is the one rotating on your screen. Player 1 then presses START, and the **Racetrack Screen** appears.

When the **Racetrack Screen** has appeared, Player 1 presses START and the race is on. Each race lasts for five laps just as in **Grand Prix Mode**, but in this mode the game is never over even if you crash – you simply start again from roughly the same place.

VS. MULTI-PAK

This mode allows 2–4 players to go head to head. You need one Game Pak per player. All players need to select VS. MULTI-PAK and then confirm their choice by pressing the A Button. As each **Entry Confirmation Screen** appears, check the entry names and the number of entrants. Press START when OK is displayed on Player 1's screen.

NOTE: If the wrong number of entrants is displayed, check all the Game Boy Advance Game Link cable connections, and restart the procedure from the beginning.

The **Machine Selection Screen** will appear next. Each player should select and confirm their own machine. When playing a two or three player game you also have to select and confirm the machine(s) that will be controlled by the computer. When PRESS START appears on Player 1's screen, press START.

The **Cup Selection Screen** then appears, and as soon as one of the players has chosen which cup to play for the next screen will be shown.

One of the players needs to choose the circuit when the **Circuit Selection Screen** appears. The race itself begins as soon as a circuit has been chosen.

NOTE: You cannot select race circuits which you have not completed in **Grand Prix Mode** (but you can select any circuit which at least one of the players has completed). Each race lasts for five laps just as in **Grand Prix Mode**, but in this mode the game is never over even if you crash – you simply start again from roughly the same place.

Playing Multi Game Pak play and Single Game Pak play

THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ CABLE (Model No.: AGB-005).

Necessary Equipment

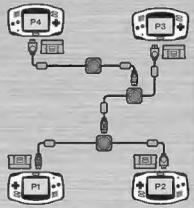
Game Boy Advance systems:.....One per player
Game Paks – Multi Game Pak play:.....One per player
– Single Game Pak play: .....One Game Pak
Game Boy Advance Game Link cables: .....Two players: One cable
.....Three players: Two cables
.....Four players: Three cables

Linking Instructions

Multi Game Pak play:

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Paks into the individual Game Pak slots.*
2. *Connect the Game Boy Advance Game Link cables and plug them into the External Extension Connector (EXT) on each of the game systems.*
3. *Turn the Power Switch on each game system ON.*
4. *Now, follow the instructions for Multi Game Pak play.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*
- *The player who plugs the small, purple connector into his or her Game Boy Advance will be Player 1.*



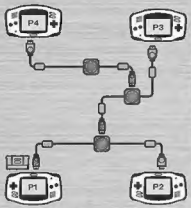
Game Boy Advance systems and Game Boy Advance Game Link cables

Consult the diagram when connecting Game Boy Advance Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the small connector is purple and the large connector is gray.)

Single Game Pak play:

1. *Make sure that the Power Switches on all of the game systems are turned OFF, then insert the Game Pak into Player 1's Game Pak slot.*
2. *Connect the Game Boy Advance Game Link cables.*
3. *Making sure to insert the small purple connector into Player 1's game system and the large gray connectors into the other game systems, insert the Game Boy Advance Game Link cables into the External Extension Connectors (EXT).*
4. *Turn each system's Power Switch ON.*
5. *Now, follow the instructions for Single Game Pak play.*

- *When playing with only two or three players, do not connect any game systems that will not be used.*



Game Boy Advance systems and Game Boy Advance Game Link cables

Consult the diagram when connecting Game Boy Advance Game Link cables to Game Boy Advance systems. (Note that the Game Pak and the small, purple connector go into Player 1's game system.)

Troubleshooting

You may be unable to transfer game data or you may experience malfunctions in any of the following situations:

- *When you are using any cables other than Game Boy Advance Game Link cables.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is not fully inserted into any game system.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is removed during the transfer of data.*
- *When more than four Game Boy Advance game systems are linked.*
- *When any Game Boy Advance Game Link cable is incorrectly connected to any game system.*
- *When the Game Pak is inserted into any system other than Player 1's Game Boy Advance (Single Game Pak play).*

Advanced Techniques

You can use lots of different techniques in F-ZERO: GP LEGEND. Here are a few which should help you become a better pilot – see if you can master them!

Blast Turn

If you release and then floor the accelerator, the 'kick' of the ignition gives your machine an added momentary boost. This is very useful when cornering or if you lose your balance.

NOTE: You can use Blast Turns to get around tight corners at high speed. You need to try this out, however, as the timing varies from one machine to another.

Rocket Start

Flooring the accelerator (i.e. holding down the A Button) during the countdown before a race warms up the engine and allows you to shoot away like a rocket.

NOTE: The best time to floor the accelerator varies from machine to machine. Do it too early and the engine may overheat, which [illegible]

Long Jump

If you press down on the ✚ Control Pad during a jump, the machine's nose will rise and the added lift will help you achieve a longer flight. On some circuits you can even use this to take a short cut.

Characters & Machines

Rick Wheeler

The pilot who was revived in 2201 after a 150-year sleep. Look out for him in various settings, not just the F-ZERO Grand Prix.

Dragon Bird

The newest model of F-ZERO machine, built using all the latest technology at the Intergalactic Police's disposal. An easy-to-use all-rounder, it still has the potential to respond to tough handling by expert pilots.

Captain Falcon

A figure shrouded in mystery. Many believe he is more than a mere bounty hunter. Someday we may find out what lies behind the mask...

Blue Falcon

A very popular blue machine which symbolizes the appeal of the F-ZERO Grand Prix. It has won countless races, thanks to being fine-tuned by its owner, the bounty hunter Captain Falcon. Its handling, grip and acceleration are beyond par, in perfect equilibrium. Highly recommended!

Jody Summer

Leader of the Galaxy Mobile Platoon. Normally quite strict with the members of her squad, but occasionally her feminine side shows through too. It was she who arranged for Rick to be revived as an F-ZERO pilot.

White Cat

This machine's elegant yet aggressive form seems just like Jody herself. It may lack a little booster power and body strength, but its amazing grip more than compensates.

Jack Levin

The girls' favourite pilot. Rick's rival as well as his friend. Often gets told off by Jody!

Astro Robin

A little low on booster power, but its body and grip characteristics are excellent, and on some circuits it can even outdo the Dragon Bird. But as Jack himself is a bit of an oddball, he often makes mistakes – so it seldom makes it home first.

Samurai Goroh

A notorious bandit who roams the galaxy from his base at Red Canyon. Somehow he seems to have decided that Captain Falcon is his rival.

Fire Stingray

Its best features are a strong body and powerful grip, but its acceleration and booster power are not so hot. Once up to speed, though, its top speed is probably second to none.

Lisa Brilliant

Samurai Goroh's wife – even he does what he's told when she's around! Goroh has many followers, but it's a safe bet that many of them joined his gang because of her.

Panzer Emerald

Just the machine for Lisa Brilliant, whose driving techniques are the envy of many pilots. Its basic characteristics are similar to those of Goroh's Fire Stingray, and even better in some areas, but it does need skilful handling.

Zoda

A criminal mastermind, brought back from the past by the Black Shadow. He and Rick go back a long way...

Death Anchor

A modified inter-planetary ballistic missile, which Black Shadow stole from the Intergalactic Police. Its booster power is as formidable as you'd expect, but correspondingly, its body is undeniably weak. It is still loaded with a detonator because of its origin, but nobody has told Zoda this.

Black Shadow

Despite – or maybe because of – his star billing on 'Wanted' posters throughout the Galaxy, Black Shadow brazenly swaggers through the F-ZERO circuits, knowing that they lie beyond the reach of the law. You can almost guarantee that any race he enters will be beset by accidents.

[redacted]

The machine of Black Shadow, head of the Dark Million criminal organization... Its top speed and body strength are among the best in the galaxy, easily outstripping lesser craft. This does mean, though, that it is a heavyweight – and that shows in its poor acceleration. A lot of skill is required to tame this machine.

[0603/UKV/AGB]

The PEGI age rating system:

Age rating categories:

Note: There are some local variations!

Content descriptors:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system visit:

http://www.pegi.info

Inhalt

F-Zero – Prolog 24
Steuerung 25
Vor dem Spiel 26
Speichern 28
Anzeigen auf dem Bildschirm 29
Spielmodi 30
Multi-Modul-Spiel und Ein-Modul-Spiel 38
Techniken für Fortgeschrittene 40
Charaktere und Maschinen 41

F-Zero – Prolog

Vor langer Zeit war Rick Wheeler ein Polizist. Im Jahr 2051 erlitt er in Ausübung seines Dienstes eine unheilbare Verletzung und wurde deshalb in den Cryo-Schlaf versetzt. 150 Jahre später wurde er aus diesem Schlaf erweckt und von den Ärzten des Mobilen Galaktischen Einsatztrupps geheilt. Dabei handelt es sich um eine geheime Abteilung der Intergalaktischen Polizei. Ihre Aufgabe ist es, die Verbrecher und kriminellen Organisationen im Auge zu behalten, die den F-ZERO Grand Prix wegen der hohen Preisgelder und des damit verbundenen Ansehens umschwirren wie die Motten das Licht. Rick hat immer noch nur sehr schattenhafte Erinnerungen an das Leben, das er einst verlor. Doch wurde auch Zoda, das verbrecherische Genie, welches hinter dem ‚Unfall' stand, der vor 150 Jahren stattfand, wieder aus dem Tiefschlaf geholt. Einmal mehr ist er hinter den Kulissen von F-ZERO aktiv. Als Rick dies herausfindet, erkennt er, dass er mit dem MGE kooperieren muss. Es geht nicht mehr nur darum, die Rennen zu gewinnen: Er muss nun darum kämpfen, den Erzfeind aus seiner Vergangenheit zu bezwingen.

Steuerung

Steuerung während eines Rennens

L-Taste
Nach links driften.
Drücke die Taste zweimal für eine Rempelattacke.
Zünde den Turbo durch gleichzeitiges Drücken der L- und R-Tasten (nach der ersten Runde verfügbar).

Steuerkreuz
→ Nach rechts lenken
← Nach links lenken
↓ Nach einem Sprung, um die Geschwindigkeit zu halten

R-Taste
Nach rechts driften.
Drücke die Taste zweimal für eine Rempelattacke
Zünde den Turbo durch gleichzeitiges Drücken der L- und R-Tasten (nach der ersten Runde verfügbar).

A-Knopf
Geschwindigkeit erhöhen

B-Knopf
Bremsen

START
Rennen pausieren (Im **Pausebildschirm** kann das Rennen abgebrochen werden. Siehe Seite 30).

SELECT
Nicht belegt

Im **Optionsmenü** kannst du die Knopfbelegung verändern. Weitere Details dazu findest du auf Seite 35.

Turbo

Erst ab Runde zwei eines Rennens verfügbar. Drücke die L- und R-Tasten gleichzeitig, um einen zusätzlichen Geschwindigkeitsschub zu erhalten.

HINWEIS: Der Einsatz des Turbos kostet dich etwas Energie.

Rempelattacke

Drücke während eines Rennens entweder die L- oder R-Taste zweimal schnell hintereinander, um mit deiner Maschine seitlich gegen einen Rivalen zu prallen. Auf diese Weise kannst du gegnerische Maschinen beschädigen, ohne dass deine eigene dabei Schaden nimmt.

Sprung

Fährst du über eine Sprungschanze, folgt ein Sprung! Wenn du es vermeiden möchtest, eine unsanfte Landung hinzulegen, drücke während des Sprungs nach unten auf dem Steuerkreuz.

Steuerung außerhalb der Rennen

A-Knopf:	Auswahl bestätigen.
B-Knopf:	Auswahl abbrechen und zum vorherigen Bildschirm zurückkehren.
Steuerkreuz:	Menüoptionen markieren.
A-Knopf + B-Knopf + START + SELECT:	Reset durchführen.

Vor dem Spiel

Stecke das F-Zero: GP Legend™-Spielmodul in dein Game Boy Advance™-System und schalte es ein (ON). Zunächst erscheint der **Sprachauswahl-Bildschirm**. Wähle eine der fünf verfügbaren Sprachen. Bewege den Cursor durch Drücken nach oben und unten auf dem Steuerkreuz und bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes. Drücke START, nachdem der **Titelbildschirm** eingeblendet wurde.

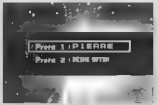
Namenseingabe

Als Nächstes wird der **Spielerauswahl-Bildschirm** aufgerufen. Bis zu zwei Spieler können hier ihre Daten speichern.

Durch Auswahl der Option KEINE DATEN und Drücken des A-Knopfes gelangst du zum **Neues Profil-Bildschirm**. Gib deinen Namen mit Hilfe des Steuerkreuzes und des A-Knopfes ein. Wähle die Option O.K., um deine Auswahl zu bestätigen.

Spielerauswahl

Nachdem du deinen Namen eingegeben hast, gelangst du zum **Spielerauswahl-Bildschirm**. Wähle nun deinen Namen an und drücke zur Bestätigung den A-Knopf.



Als Nächstes wird der **Hauptmenü-Bildschirm** aufgerufen. Wähle den Spielmodus, den du spielen möchtest und bestätige deine Auswahl durch Drücken des A-Knopfes. Anfangs stehen dir nur die Modi STORY, GRAND PRIX, OPTIONEN und LINK zur Verfügung. Nachdem du im Spiel einige Fortschritte erzielt hast, werden auch noch andere Modi verfügbar.

Siehe Seite 30 bezüglich Details zu den diversen Spielmodi.

Siehe Seite 35 bezüglich Details zu den verfügbaren Optionen.

Speichern

Dieses Spiel verfügt über eine automatische Speicherfunktion, die jeweils nach Abschluss eines Rennens deine Daten speichert.

Löschen aller Daten

Hältst du die L- und R-Tasten gedrückt, während du dein Game Boy Advance-System einschaltest, erscheint der rechts abgebildete **Löschen-Bildschirm**. Um alle gespeicherten Daten zu löschen, wähle JA und drücke den A-Knopf zur Bestätigung.

Löschen einzelner Dateien

Möchtest du nur den Inhalt einer Datei löschen, wähle den entsprechenden Namen auf dem **Spielerauswahl-Bildschirm** an und drücke SELECT. Es folgt die Abfrage LÖSCHEN? in der linken unteren Ecke des Bildschirms. Wählst du O.K. und drückst den A-Knopf, um dies zu bestätigen, werden die Daten permanent gelöscht.

ACHTUNG: Gelöschte Daten können nicht wiederhergestellt werden! Sei also vorsichtig, dass du keine Daten versehentlich löschst!

Anzeigen auf dem Bildschirm

Rennbildschirm

ENERGIE-Anzeige
Hier wird die verbleibende Energie deiner Maschine angezeigt. Erleidet die Maschine Schaden, verringert sie sich ein wenig.

Sollte deine Maschine Schaden erleiden, wenn die Energie bereits auf null gesunken ist, wird deine Maschine explodieren. Das bedeutet, dass du aus dem Rennen ausscheidest. Du kannst deine Energie wieder aufladen, wenn du auf den Rennstrecken über Energiestreifen fährst.

Energiestreifen

Vergiss nicht, dass du mit Hilfe deines Turbos einen sofortigen Geschwindigkeitsschub erhalten kannst. Den Turbo kannst du zu jedem Zeitpunkt ab Beginn der zweiten Runde einsetzen. Allerdings verbraucht diese Aktion Energie. Daher lade deine Energie regelmäßig auf einem Energiestreifen wieder auf.

VEHIII MASCHINEN
(Verbleibende Maschinen)
Zeigt an, wie viele Maschinen dir noch bleiben.

Position

Anzahl der noch zu fahrenden Runden

Zeit

Anzahl der Angriffe
Die Zahl repräsentiert die Rivalen, die du zum Ausscheiden gezwungen hast.

Karte der Rennstrecke

Geschwindigkeitsanzeige

Gegner-Anzeige
Wird eingeblendet, wenn sich ein Gegner von hinten nähert. So kannst du seine Position erkennen.

Strecken-Features

Die Strecken beinhalten eine Vielzahl von Features. Sei während der Rennen vorsichtig, denn einige davon könnten deine Maschine beschädigen!

Sprungschanze | Turbo-Feld | Bremszone | Minenfeld

Pause-Bildschirm

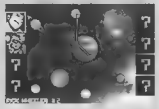
Drückst du während eines Rennens START, wird das Spiel pausiert. Möchtest du das Rennen abbrechen, wähle AUFGEBEN und drücke zur Bestätigung den A-Knopf. Wird NEUER VERSUCH? eingeblendet, wähle NEIN und drücke nochmals den A-Knopf zur Bestätigung.

Spielmodi

STORY

In diesem Modus spielst du die einzelnen Kapitel einer Geschichte, während du dich auf den verschiedenen Rennstrecken behaupten musst. In jedem Kapitel müssen bestimmte Bedingungen erfüllt werden, um als Sieger aus einer Runde hervorzugehen und zum nächsten Kapitel zu gelangen. Gelingt es dir nicht, die Bedingungen zu erfüllen, hast du das Spiel verloren.

Wähle, mit welchem der acht Charaktere du den **Story-Modus** bestreiten möchtest. Anfangs kannst du nur Rick Wheeler wählen, doch nachdem du in Ricks Geschichte vorangekommen bist, werden noch andere Charaktere freigeschaltet. Wenn du einen Charakter anwählst, zeigt eine Linie an, wie weit du in etwa in seiner oder ihrer Geschichte vorangekommen bist.



Wähle als Nächstes das Kapitel aus, das du mit dem Charakter bestreiten möchtest. Jeder Planet bietet verschiedene Kapitel der Geschichte. Planeten, auf denen du die Geschichte bereits gespielt hast, können jederzeit wieder besucht werden. Wenn du dich in einem Kapitel besonders gut schlägst, könntest du sogar ein Preisgeld gewinnen. Auf dem **Kapitelauswahl-Bildschirm** kannst du sehen, wie viel Geld du bereits verdient hast. Nach der Auswahl eines Kapitels folgt die Abfrage O.K.? Wähle JA und drücke zur Bestätigung den A-Knopf.

Als Nächstes folgen die **Story-Bildschirme**, jeweils einer nach dem anderen. Drücke den A-Knopf, um die Texte eines Kapitels zu lesen.

GRAND PRIX

In diesem Modus trittst du gegen 29 CPU-gesteuerte Rivalen an. Also kämpft eine Gesamtzahl von 30 Maschinen um die Top-Position auf dem Leaderboard.

Der **Grand Prix-Modus** weist drei Schwierigkeitsgrade auf:

KLASSE NEULING:	leicht
KLASSE STANDARD:	normal
KLASSE EXPERTE:	schwer

Wähle einen Schwierigkeitsgrad aus und bestätige deine Auswahl durch Drücken der A-Taste.

Wähle als Nächstes den Cup, um den du kämpfen möchtest und drücke den A-Knopf, um deine Auswahl zu bestätigen. Anfangs kannst du nur zwischen BRONZE-, SILBER- und GOLD-CUP wählen, aber nach Abschluss jedes dieser Cups in der Standard-Klasse oder höher, wird noch zusätzlich der versteckte PLATIN-CUP freigeschaltet.

Wähle nun die Maschine, in der du im Rennen antreten möchtest und drücke den A-Knopf zur Bestätigung. Die Anzahl der Maschinen, aus denen du wählen kannst, erhöht sich, wenn du im Grand Prix-Modus Fortschritte gemacht hast. (Dies gilt auch für den **Story-Modus**.)

Informationen über den Planeten, den Streckennamen, die Streckenführung etc. werden vor Beginn jedes Rennens angezeigt.

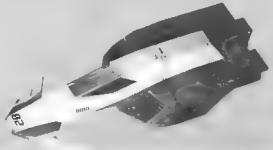
Nun ist es an der Zeit, deine Maschine einzustellen. Bewege den Schieber auf dem Balken nach links oder rechts, um einzustellen, ob deine Maschine über höhere Beschleunigung oder höhere Höchstgeschwindigkeit verfügen soll. Nach der Bestätigung ist die Einstellung abgeschlossen und das Rennen beginnt!

Nach Ende des Rennens wird das Leaderboard eingeblendet. Hier werden die Position jedes Fahrers und die gewonnenen Punkte angezeigt.

NEUER VERSUCH? erscheint auf dem **Ergebnisse-Bildschirm**, wenn es dir nicht gelungen ist, das Rennen zu beenden.

Wähle JA, um das Rennen fortzusetzen oder NEIN, um einen anderen Modus zu spielen.

HINWEIS: Im **Grand Prix-Modus** werden die Zeiten nicht gespeichert.



Grand Prix Regeln

- Jedes Rennen besteht aus fünf Runden, in denen die Position des Piloten entschieden wird. Du musst alle Rennen bestehen und den Cup gewinnen, um eine Gesamtrunde abzuschließen.
- Nach jedem Rennen wird dein Punktestand entsprechend deiner Position aktualisiert.
- Sieger ist der Pilot, der nach dem letzten Rennen insgesamt die meisten Punkte gewonnen hat.
- Selbst nach einem Ausscheiden ist das Spiel noch nicht vorüber. Vorausgesetzt allerdings, du hast noch mindestens eine Maschine übrig.

  (Das Spiel ist erst dann vorüber, wenn du alle übrigen Maschinen verbraucht hast.)

ZEITFAHREN

In diesem Modus musst du versuchen, die Rekorde für die beste Gesamtzeit und die beste Rundenzeit zu brechen. Ebenso wie im **Grand Prix-Modus** gehen die Rennen im Zeitfahren über fünf Runden. Du kannst jede Rennstrecke auswählen, die du bereits im **Grand Prix-Modus** gespielt hast. Auch kannst du aus denselben Maschinen auswählen, die dir im **Grand Prix-Modus** zur Verfügung stehen.

HINWEIS: Eine besondere Meisterschafts-Strecke wird freigeschaltet, sobald [illegible] erfüllt sind.

Der **Rennergebnisse-Bildschirm** wird nach jeder Runde ZEITFAHREN eingeblendet. Die fünf besten Gesamtzeiten und schnellste Rundenzeit werden jeweils gespeichert.

Wenn es dir gelingt, die beste Gesamtzeit zu unterbieten, kannst du einen Geist speichern (nur einer pro Spielmodul). Durch Drücken der R-Taste bei der Auswahl einer Rennstrecke kannst du den Geist ein- oder ausschalten.

TRAINING

Hier kannst du auf einer Rennstrecke deiner Wahl trainieren. Auch kannst du die gewünschte Rundenzahl, die Anzahl der gegnerischen Maschinen und den Schwierigkeitsgrad wählen. (Vorausgesetzt, du hast eine bestimmte Anzahl an gegnerischen Fahrzeugen eingestellt.)

Die Rennstrecken und Maschinen, aus denen du wählen kannst, sind dieselben wie im **Zeitfahren-Modus**.

ZERO TEST

In diesem Modus kannst du ein Zeitfahren auf nur einem Teil einer Rennstrecke (wird auf dem Bildschirm rot angezeigt) aus dem **Story-Modus** oder dem **Grand Prix-Modus** bestreiten.

Wähle zuerst den Schwierigkeitsgrad aus den vier Klassen S/A/B/C und bestätige die Auswahl durch Drücken des A-Knopfes. Zu Beginn kannst du nur die KLASSE C anwählen. Sobald du die KLASSE C gemeistert hast, darfst du dich in KLASSE B versuchen usw. In jeder Klasse erwarten dich zwölf Tests. Die Rennstrecke, die Maschine und die Zielzeit sind für jeden Test festgelegt.

Achtung: Im **Zero-Test-Modus** kannst du für deine Maschine keine Optionen

Wähle mit Hilfe des Steuerkreuzes den Test aus, den du versuchen möchtest und bestätige die Auswahl durch Drücken des A-Knopfes. Der Test beginnt dann sofort.

Die Ergebnisse werden nach Beendigung des Tests eingeblendet. Für jeden Test sind drei Zielzeiten vorgegeben. Solltest du eine dieser Zeiten unterbieten, wird in dem Feld für diesen Test der gewonnene Cup dargestellt (GOLD-CUP, SILBER-CUP oder BRONZE-CUP).

OPTIONEN

Unter OPTIONEN kannst du die Knopf- und Tastenbelegung verändern, die Hintergrundmusik (BGM) ein- oder ausschalten (EIN/AUS) oder die Sprache wählen.

Drücke oben oder unten auf dem Steuerkreuz, um den Punkt anzuwählen, den du verändern möchtest und drücke den A-Knopf. Ändere die Einstellung mit Hilfe des Steuerkreuzes und drücke danach nochmals den A-Knopf. Nachdem du alle Änderungen durchgeführt hast, wähle den Punkt O.K. an und bestätige die Auswahl durch Drücken des A-Knopfes.

HINWEIS: Solltest du die Manöver, wie auf der Seite 25 beschrieben, während eines Rennens nicht ausführen können, könnte es daran liegen, dass die Knopf- und Tastenbelegung verändert worden ist. Stellst du die Grundeinstellung wieder her, kannst du die Rennen, wie auf der Seite 25 beschrieben, bestreiten.

Knopf- und Tastenbelegung	Grundeinstellung
BESCHLEUNIGUNG	A
BREMSEN	B
TURBO	L + R
REMPELATTACKE	L L oder R R

Ändere die Sprache durch Drücken von links oder rechts auf dem Steuerkreuz.

LINK

Im **Link-Modus** kannst du mit Hilfe eines Game Boy Advance Game Link™-Kabels gegen deine Freunde ein Mehrspieler-Rennen bestreiten.

- VS. Ein-Modul-Spiel: siehe Seite 36
- VS. Multi-Modul-Spiel: siehe Seite 37

Achtung: Überprüfe, ob alle Game Boy Advance Game Link-Kabel korrekt verbunden sind, bevor du den **Link-Modus** startest. Siehe auch Seite 38 für weitere Details.

VS. EIN-MODUL-SPIEL

Du kannst unter Verwendung eines einzigen Spielmoduls ein Rennen mit zwei bis vier Mitspielern austragen.

HINWEIS: In diesem Modus steht dir nur eine Rennstrecke und ein einziger Maschinentyp zur Verfügung.

Wählt Spieler 1 VS. EIN-MODUL-SPIEL und bestätigt diese Auswahl, wird der **Profil-Bestätigungs-Bildschirm** auf seinem Bildschirm eingeblendet. Spieler 1 muss nun die Anzahl der Teilnehmer überprüfen und START drücken, sobald die Meldung DRÜCKE START eingeblendet wird.

HINWEIS: Auf den Bildschirmen der Game Boy Advance-Systeme der anderen Mitspieler wird nur das Game Boy Advance-Logo angezeigt.

Anschließend erscheint auf den Bildschirmen aller Mitspieler der **Datentransfer-Bildschirm**. Es kann einen kurzen Moment dauern, bis alle Daten übertragen worden sind.

Fehler in der Datenübertragung

Sollte es zu einem Problem während der Datenübertragung kommen, wird der **Datenübertragungs-Fehler-Bildschirm** eingeblendet. Überprüfe die Kabelverbindungen und beginne die Prozedur von vorne.

Nach erfolgreicher Datenübertragung erscheint DRÜCKE START auf dem Bildschirm von Spieler 1. Nach dem Drücken von START wird der **Maschinen-Bestätigungs-Bildschirm** auf den Bildschirmen aller Spieler aufgerufen. Deine Maschine ist diejenige, die auf dem Bildschirm rotiert. Anschließend muss Spieler 1 START drücken, um zum **Rennbildschirm** zu gelangen.

Nach der Einblendung des **Rennbildschirms** muss Spieler 1 erneut START drücken, um das Rennen zu beginnen. Jedes Rennen geht über fünf Runden, genau wie im **Grand Prix-Modus**. In diesem Modus ist das Spiel aber selbst nach einem Crash nicht vorüber. Du setzt das Rennen einfach von derselben Stelle aus wieder fort.

VS. MULTI-MODUL-SPIEL

In diesem Modus können zwei bis vier Spieler gegeneinander antreten. Pro Spieler wird ein Spielmodul benötigt. Alle Spieler müssen die Option VS. MULTI-MODUL-SPIEL auswählen und danach ihre Auswahl durch Drücken des A-Knopfes bestätigen. Überprüfe nach der Einblendung aller **Profil-Bestätigungs-Bildschirme** die Namen und die Anzahl aller Mitspieler. Drücke START, nachdem O.K. auf dem Bildschirm von Spieler 1 angezeigt wird.

HINWEIS: Wird die falsche Teilnehmerzahl angezeigt, überprüfe den Anschluss aller verwendeten Game Boy Advance Game Link-Kabel und beginne die Prozedur von vorne.

Als Nächstes erscheint der **Maschinenauswahl-Bildschirm**. Jeder Spieler muss nun eine Maschine für sich wählen und die Auswahl bestätigen. Beim Spielen eines Zwei- oder Drei-Spieler-Spiels, muss auch eine Auswahl für die Maschine(n) getroffen werden, die vom Computer gesteuert wird/werden. Drücke START, sobald die Option DRÜCKE START auf dem Bildschirm von Spieler 1 eingeblendet wird.

Der **Cup-Auswahl-Bildschirm** folgt als Nächstes. Sobald einer der Spieler einen Cup ausgewählt hat, folgt der nächste Bildschirm.

Einer der Spieler muss eine Rennstrecke auswählen, sobald der **Rennstrecken-Auswahl-Bildschirm** erscheint. Das Rennen beginnt sofort nach der Auswahl einer Rennstrecke.

HINWEIS: Rennstrecken, die du im **Grand Prix-Modus** noch nicht bewältigt hast, stehen nicht zur Verfügung. (Aber du kannst jede Rennstrecke auswählen, mit Ausnahme von einem der Mitspieler erfolgreich bestanden wurde.) Jedes Rennen geht über fünf Runden, genau wie im **Grand Prix-Modus**. In diesem Modus ist das Spiel aber selbst nach einem Crash nicht vorüber. Du setzt das Rennen einfach von derselben Stelle aus wieder fort.

Multi-Modul-Spiel und Ein-Modul-Spiel

DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE GAME LINK™-KABEL (Model No.: AGB-005) BENÖTIGT WIRD.

Erforderliche Bestandteile

Game Boy Advance-Systeme: ..... 1 pro Spieler

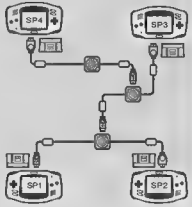
Spielmodule – Multi-Modul-Spiel: ..... 1 Modul pro Spieler
– Ein-Modul-Spiel. ..... 1 Modul insgesamt

Game Boy Advance Game Link-Kabel: ..... 2 Spieler – 1 Kabel
..... 3 Spieler – 2 Kabel
..... 4 Spieler – 3 Kabel

Erforderliche Schritte

Multi-Modul-Spiel:

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die Spielmodule korrekt in die Modulschächte.*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Multi-Modul-Spiel*



Game Boy Advance und
Game Boy Advance Game Link-Kabe

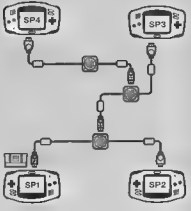
- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.*
- *Der kleine, lilafarbene Stecker wird an den Game Boy Advance von Spieler 1 angeschlossen.*

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Beachte den Unterschied zwischen dem kleinen, lilafarbenen und dem größeren, grauen Stecker.)

Ein-Modul-Spiel:

1. *Vergewissere dich, dass alle Game Boy Advance-Systeme ausgeschaltet sind und stecke das Spielmodul korrekt in den Modulschacht des Game Boy Advance-Systems von Spieler 1.*
2. *Verbinde zunächst die Game Boy Advance Game Link-Kabel miteinander und danach mit den Anschlussbuchsen (EXT.) der Game Boy Advance-Systeme.*
3. *Schalte alle Game Boy Advance-Systeme ein.*
4. *Folge nun den Anweisungen zum Ein-Modul-Spiel.*

- *Bei zwei oder drei Spielern sollten keine weiteren Game Boy Advance-Systeme angeschlossen werden, wenn sie nicht benötigt werden.*



Game Boy Advance und
Game Boy Advance Game Link-Kabel

Auf dem abgebildeten Schema kannst du erkennen, in welcher Weise die Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden. (Achte darauf, dass der kleine, lilafarbene Stecker im Game Boy Advance-System von Spieler 1 steckt.)

Problemlösungen

Folgende Fälle verursachen Fehler oder verhindern einen Datenaustausch:

- *Wenn du keine originalen Game Boy Advance Game Link-Kabel verwendest.*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht vollständig eingesteckt ist.*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel während des Datenaustausches entfernt wird.*
- *Wenn mehr als vier Game Boy Advance-Systeme miteinander verbunden werden.*
- *Wenn eines der Game Boy Advance Game Link-Kabel nicht korrekt verbunden worden ist.*
- *Wenn das Spielmodul beim Ein-Modul-Spiel nicht im Game Boy Advance-System von Spieler 1 eingesteckt ist.*

Techniken für Fortgeschrittene

In F-ZERO: GP LEGEND kannst du viele verschiedene Techniken anwenden. Hier sind einige davon erklärt, durch deren Anwendung du zu einem noch besseren Piloten werden kannst. Versuche sie zu meistern!

Slides

Lässt du den Beschleunigungsknopf los und drückst ihn kurz darauf wieder, erhältst du einen schnellen Geschwindigkeitsschub. Dies ist sehr hilfreich, wenn du um enge Kurven fährst oder die Balance verlierst.

HINWEIS: Mit Hilfe von Slides kannst du besonders enge Kurven mit hoher Geschwindigkeit umfahren. Allerdings ist das Timing von Maschine zu Maschine [illegible]

Raketen-Start

Gibst du während des Countdowns vor dem Start Vollgas (soll heißen: du drückst den A-Knopf), wird dein Motor aufgewärmt und du kannst wie eine Rakete ins Rennen starten.

HINWEIS: Der beste Zeitpunkt für den Raketen-Start variiert von Maschine zu [illegible]

Weitsprung

Drückst du auf dem Steuerkreuz während eines Sprunges nach unten, hebt sich die Nase der Maschine und dadurch ist ein weiterer Sprung möglich. Auf manchen Strecken verhilft dir diese Technik sogar zu einer Abkürzung.

Charaktere und Maschinen

Rick Wheeler

Dieser Pilot wurde im Jahr 2201 nach einem 150 Jahre dauernden Schlaf wiederbelebt. Du wirst ihm in verschiedenen Szenarien begegnen. Nicht nur im F-ZERO Grand Prix.

Dragon Bird

Das neueste F-ZERO-Modell verfügt über die fortschrittlichste Technik, welche der Intergalaktischen Polizei zur Verfügung steht. Eine leicht zu handhabende Allround-Maschine, die auch von Experten hoch geschätzt wird.

[illegible]

Eine höchst mysteriöse Gestalt. Viele sind überzeugt davon, dass er mehr ist, als nur ein Kopfgeldjäger. Vielleicht wird sich eines Tages zeigen, was sich hinter der Maske verbirgt...

Blue Falcon

Eine sehr beliebte, blaue Maschine, welche den Reiz des F-ZERO Grand Prix symbolisiert. Sie war bereits in zahllosen Rennen siegreich. Ihre Lenkbarkeit, Haftung und Beschleunigung sind ohne Gleichen, in perfekter Ausgewogenheit.

[illegible]

Anführerin des Mobilen Galaktischen Einsatztrupps. Üblicherweise sehr streng im Umgang mit den Mitgliedern ihrer Einheit, aber hin und wieder blickt ihre weibliche Seite durch. Sie war es, die Rick als F-ZERO-Pilot wiederbeleben ließ.

White Cat

Die elegante und gleichzeitig aggressive Form dieser Maschine wirkt fast wie Jody selbst. Zwar fehlt es ihr etwas an Turbo-Kraft und Panzerung, aber ihre grandiose Haftung macht diese Mängel wieder wett.

[illegible]

Der Lieblingspilot der weiblichen Fans. Sowohl Ricks Rivale als auch sein bester Freund. Wird oft von Jody ausgeschimpft.

Astro Robin

Etwas schwacher Turbo, aber dafür exzellente Panzerung und Haftung. Auf manchen Strecken übertrifft diese Maschine sogar den Dragon Bird. Aber da Jack selbst ein wenig sonderbar ist, begeht er sehr oft Fehler.

Samurai Goroh

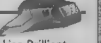
Ein berüchtigter Bandit, der die Galaxie von seiner Basis im Red Canyon aus durchstreift. Aus irgendeinem Grund hat er beschlossen, dass Captain Falcon sein Rivale ist

Fire Stingray

Ihre besten Eigenschaften sind ihre starke Panzerung und die hervorragende Haftung. Dafür ist sie im Bereich Turbo und Beschleunigung etwas schwächer. Erreicht sie allerdings die Höchstgeschwindigkeit, kann sie kaum noch von jemandem überholt werden.

Lisa Brilliant

Samurai Gorohs Ehefrau. Selbst er tut, was man ihm sagt, wenn sie in der Nähe ist! Goroh hat viele Anhänger, aber es ist so gut wie sicher, dass die meisten nur wegen ihr seiner Bande beigetreten sind.



Blitzer Emerald

Genau die richtige Maschine für Lisa Brilliant, deren Techniken von vielen Piloten mit Neid betrachtet werden. Die Maschine gleicht in vielen Bereichen Gorohs Fire Stingray, in manchen Belangen ist sie sogar besser.

Zoda

Ein verbrecherisches Genie, welches von Black Shadow aus der Vergangenheit gebracht wurde. Er und Rick kennen sich seit sehr langer Zeit...

Death Anchor

Ein modifiziertes interplanetares Raketengeschoss, das Black Shadow von der Intergalaktischen Polizei gestohlen hat. Der Turbo der Maschine ist – wie man sich denken kann – formidabel. Zum Ausgleich ist die Panzerung äußerst schwach.

Black Shadow

Trotz – oder vielleicht wegen – seiner ‚Reklame' auf Steckbriefen in der gesamten Galaxie, prahlt Black Shadow dreist auf allen F-ZERO-Strecken, da er weiß, dass sie sich außerhalb der Reichweite des Armes des Gesetzes befinden.

Dark Bull

Die Maschine von Black Shadow, Kopf der kriminellen Organisation Dark Million... Ihre Höchstgeschwindigkeit und Panzerung zählen zu den besten in der Galaxie, wodurch schwächere Maschinen leicht ins Aus gedrängt werden.

ÖSTERREICH / SCHWEIZ

Alterseinstufung gemäß PEGI

Alterseinstufungen

Hinweis: Es gibt länderspezifische Abweichungen!

Inhaltsbeschreibung

VULGÄRSPRACHE

DISKRIMINIERENDE INHALTE

DROGENMISSBRAUCH

ANGSTVERURSACHENDE INHALTE

SEXUELLE INHALTE

GEWALTDARSTELLUNG

Weitere Informationen zum europäischen Einstufungssystem (PEGI) sind auf folgender Internetseite zu finden:

http://www.pegi.info

DEUTSCHLAND

Wichtige Kundeninformation zur USK-Altersfreigabe:

Lieber Kunde,
das von Ihnen erworbene Produkt wurde gemäß § 14 JuSchG von der USK geprüft und eingestuft. Für dieses Produkt haben die Obersten Landesjugendschutzbehörden aufgrund der geringen Größe der bedruckbaren Oberfläche des Datentragers auf die Notwendigkeit eines USK-Kennzeichens auf dem Datentrager abgesehen, sofern das Produkt von der USK mit „Ohne Altersbeschränkung" oder „Freigegeben ab 6 Jahren" eingestuft wurde. Bei einer Altersfreigabe ab 12 Jahren finden Sie einen entsprechenden Hinweis auf dem Datentrager. Darüber hinaus informieren die nachstehenden USK-Kennzeichen auf der Verpackung, für welche Altersgruppe das Produkt freigegeben ist.

Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter:

http://www.usk.de sowie http://www.nintendo.de

Sommaire

Prologue du F-ZERO 44
Commandes de base 45
Commencer à jouer 46
Sauvegarder 48
Interface du jeu 49
Modes de jeu 50
Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche 58
Techniques de pilotage avancées 60
Les pilotes et leurs machines 61

Prologue du F-ZERO

Autrefois, Rick Wheeler était détective. En l'an 2051, il fut grièvement blessé pendant l'exercice de ses fonctions. Comme ses blessures ne pouvaient pas être soignées, on plongea son corps dans un fluide cryogénique. 150 ans plus tard, la Fédération Intergalactique Mobile (FIM), la section secrète de la Police Intergalactique, le ramena à la vie. La Fédération a été créée pour empêcher que les criminels et les organisations illicites ne mettent la main sur l'argent de la course en enfreignant toutes les règles du F-ZERO. Rick n'a que de vagues réminiscences de son passé. Toutefois, le machiavélique Zoda, lui aussi victime de cet accident fatal survenu il y a 150 ans, a également été ressuscité. Et le voilà qui complote de nouveau dans les coulisses du F-ZERO ! Informé des agissements de Zoda, Rick comprend qu'il doit coopérer avec la FIM.
Il ne s'agit plus seulement de gagner les courses : il doit une bonne fois pour toutes se débarrasser de cette nuisance qui hante sa mémoire.

Commandes de base

Commandes de pilotage

Bouton L

Glissade à gauche
Appuyez deux fois sur ce bouton pour réaliser une attaque latérale
Appuyez simultanément sur les boutons L et R pour activer le boost (après avoir parcouru un tour complet).

Manette +

→ Tourner à droite.
← Tourner à gauche.
↓ Maintenir la vitesse après un saut

Bouton R

Glissade à droite
Appuyez deux fois sur ce bouton pour réaliser une attaque latérale.
Appuyez simultanément sur les boutons L et R pour activer le boost (après avoir parcouru un tour complet).

Bouton A

Accélérer.

Bouton B

Freiner.

START

Mettre le jeu en pause pendant une course
Vous pouvez abandonner une course à partir de **l'écran de pause** (voir page 50).

SELECT

Aucune fonction

Vous pouvez personnaliser ces commandes à partir de l'écran d'options (voir page 55).

Boost

Le boost est disponible uniquement à partir du deuxième tour. Appuyez simultanément sur les boutons L et R pour propulser votre machine à la vitesse grand V.

REMARQUE : Le boost consomme de l'énergie.

Attaque latérale

Appuyez deux fois sur le bouton R ou L pendant la course pour que votre machine glisse sur le côté et tape dans la machine de l'un de vos adversaires. Cette technique vous permet d'endommager les autres machines sans que vous ne subissiez le moindre dégât.

Saut

Vous effectuez un saut chaque fois que vous passez sur un tremplin. Si vous ne voulez pas perdre de l'énergie suite à un atterrissage trop brutal, appuyez sur bas sur la manette ✚ au moment d'atterrir.

Commandes de menu

Bouton A :	Confirmer une sélection.
Bouton B :	Annuler une sélection et revenir à l'écran précédent.
Manette ✚ :	Sélectionner un objet de menu.
Bouton A + Bouton B + START + SELECT :	Réinitialiser le jeu.

Commencer à jouer

Insérez la cartouche de jeu F-ZERO™ : GP LEGEND dans votre Game Boy Advance™ puis allumez votre console. L'**écran de sélection de langue** apparaît. Choisissez une langue avec la manette ✚ et confirmez votre choix en appuyant sur le bouton A. Quand l'**écran titre** apparaît, appuyez sur START.

Saisie du nom du joueur

L'**écran de sélection de fichier** apparaît. Vous pouvez sauvegarder des données de jeu pour deux joueurs différents.

Sélectionnez AUCUNES DONNEES et appuyez sur le bouton A pour accéder à l'**écran de nouveau jeu**. Entrez votre nom en choisissant les lettres au moyen de la manette ✚ et du bouton A puis sélectionnez OK pour confirmer.

Choix du joueur

Une fois que vous avez saisi un nom, vous revenez à l'**écran de sélection de fichier**. Sélectionnez votre fichier et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

Quand le **menu principal** s'affiche, sélectionnez un objet de menu et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Au début, seuls AVENTURE, GRAND PRIX, OPTIONS et LINK seront disponibles. Quand vous aurez suffisamment progressé dans le jeu, de nouveaux modes se débloqueront.

Reportez-vous à la page 50 pour en savoir plus sur les différents modes de jeu.

Pour des informations sur les options du jeu, consultez la page 55.

Sauvegarder

Le jeu inclut une fonction de sauvegarde automatique, c'est-à-dire que vos données sont automatiquement sauvegardées chaque fois que vous terminez une course.

Effacer toutes les données

Si vous maintenez les boutons L et R enfoncés au moment d'allumer votre Game Boy Advance, l'**écran d'effacement des données** apparaît. Pour effacer toutes les données sauvegardées, choisissez OUI et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

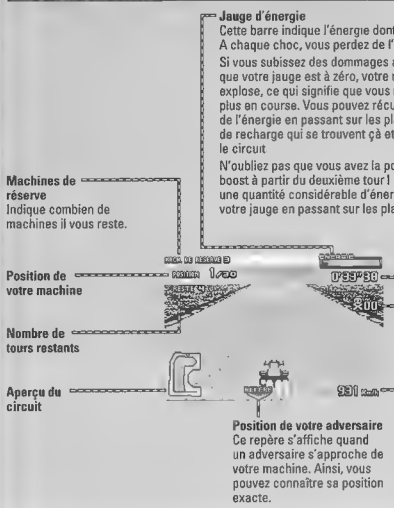
Effacer un fichier de sauvegarde

Si vous souhaitez effacer toutes les données relatives à un joueur spécifique, sélectionnez le nom de ce joueur sur l'**écran de sélection de fichier** et appuyez sur le bouton SELECT. EFFACER? apparaît tout en bas de l'écran. Si vous sélectionnez OK et que vous appuyez sur le bouton A, les données de ce joueur seront définitivement effacées.

ATTENTION ! Il est impossible de récupérer vos données effacées. Veillez donc à ne pas les effacer par erreur !

Interface du jeu

Ecran de course



Caractéristiques des circuits

Chaque circuit a des caractéristiques qui lui sont propres. Etant donné que certaines caractéristiques peuvent endommager votre machine, soyez très prudent pendant les courses !

Tremplin | Plaque d'accélération | Surface accidentée | Champs de mines

Ecran de pause

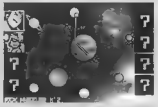
Pour mettre le jeu en pause pendant une course, appuyez sur START. Pour quitter la course, choisissez ABANDONNER dans le **menu de pause** et appuyez sur le bouton A pour confirmer votre choix. Ensuite, quand REESSAYER? apparaît, choisissez NON et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

Modes de jeu

AVENTURE

Ce mode vous permet de progresser dans l'histoire en ouvrant un nouveau chapitre à chaque fois que vous gagnez une course. Vous devez remplir les conditions fixées dans chaque chapitre pour le terminer et progresser dans l'intrigue. Si vous échouez dans votre mission, la partie est perdue.

Choisissez le personnage avec lequel vous souhaitez jouer dans le **mode aventure**. Au début, Rick Wheeler sera le seul pilote disponible. De nouveaux pilotes apparaîtront au fur et à mesure que vous progresserez dans les aventures de Rick. Quand vous sélectionnez un personnage, une ligne s'affiche : elle indique votre progression dans l'histoire.



Après avoir sélectionné un personnage, choisissez un chapitre. Chaque planète représente un chapitre de l'histoire. Vous pouvez retourner sur les planètes que vous avez déjà visitées. Si vos performances sont excellentes dans un chapitre particulier, vous serez peut-être récompensé. Sur l'**écran de sélection de chapitre** est indiquée la somme d'argent que vous avez déjà cumulée. Après avoir choisi un chapitre, OK? apparaît à l'écran. Sélectionnez OUI et appuyez sur le bouton A pour confirmer.

L'histoire commence. Appuyez sur le bouton A pour lire les dialogues du chapitre ouvert.

GRAND PRIX

Ce mode vous oppose à 29 adversaires contrôlés par l'ordinateur. Donc, avec la vôtre, 30 machines se battent pour la première place.

Le **mode Grand Prix** comprend trois niveaux de difficulté :

CATEGORIE DEBUTANT : niveau facile

CATEGORIE STANDARD : niveau normal

CATEGORIE EXPERT : niveau difficile

Choisissez un niveau puis confirmez en appuyant sur le bouton A.

Ensuite, choisissez une coupe et confirmez avec le bouton A. Au début du jeu, seules les COUPES BRONZE, ARGENT et OR vous seront proposées. Si vous remportez chacune de ces coupes dans la catégorie standard ou plus, vous débloquerez la COUPE PLATINE.

Maintenant, choisissez une machine et confirmez en appuyant sur le bouton A. Plus vous progressez dans le **mode Grand Prix**, plus le nombre de machines disponibles augmente (comme dans le **mode aventure**).

Des informations sur la planète et le circuit vous sont données au début de chaque course.

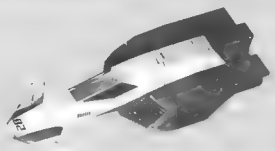
La prochaine étape est le réglage de votre machine. Augmentez ou réduisez le rapport entre l'accélération et la vitesse de pointe en appuyant sur droite ou gauche sur la manette ✚, puis confirmez avec le bouton A.

Une fois que vous êtes prêt, choisissez OUI pour commencer la course.

Quand une course se termine, l'**écran de résultats** s'affiche, indiquant la position de chaque pilote et les points que chacun a gagnés.

REESSAYER? apparaît sur l'**écran de résultats** quand vous perdez la course. Choisissez OUI si vous souhaitez recommencer la course, choisissez NON si vous souhaitez jouer dans un autre mode.

REMARQUE: Les temps ne comptent pas sauvegardés dans le mode Grand Prix.



Règles du Grand Prix

- Chaque course est composée de cinq tours. Pour remporter la coupe, vous devez gagner toutes les courses.
- Les points sont ajoutés à votre score après chaque course. Le nombre de points que vous remportez à la fin d'une course dépend de votre classement.
- Le vainqueur est le pilote qui aura cumulé le plus de points après toutes les courses.
- En cas de crash, la partie n'est pas perdue tant qu'il vous reste des machines de réserve.

  (Vous perdez si votre dernière machine de réserve explose.)

CONTRE-LA-MONTRE

Dans ce mode, l'objectif est de battre le record total et le record par tour. Comme dans le **mode Grand Prix**, les courses durent cinq tours. Les circuits disponibles sont ceux auxquels vous avez accès dans le **mode Grand Prix.** Il en est de même pour les machines.

REMARQUE: Quand vous aurez rempli certaines conditions, vous débloquerez un circuit secret.

L'**écran de résultats** s'affiche après chaque course. Seuls les cinq meilleurs temps totaux et le temps du meilleur tour sont sauvegardés.

Si vous parvenez à battre le meilleur temps total, vous aurez la possibilité de sauvegarder votre fantôme (un seul fantôme par cartouche de jeu). Au moyen du bouton R, activez ou désactivez le fantôme au moment de choisir un circuit.

ENTRAINEMENT

Cette option vous permet de vous entraîner sur un circuit de votre choix. Vous pouvez sélectionner le nombre de tours, le nombre de machines CPU et la catégorie (à condition que vous ayez spécifié un nombre de machines CPU).

Les circuits et les machines disponibles sont les mêmes que ceux du **mode contre-la-montre**.

TEST ZERO

Ce mode vous permet de réaliser un contre-la-montre sur une distance limitée (zone marquée en rouge dans la fenêtre d'aperçu du circuit). Les circuits sont ceux des **modes aventure** et **Grand Prix**.

Choisissez d'abord un niveau de difficulté (S, A, B ou C) et confirmez en appuyant sur le bouton A. Au départ, seule la CATEGORIE C sera disponible. Une fois que vous aurez réussi tous les tests de la CATEGORIE C, la CATEGORIE B se débloquera, et ainsi de suite.

Chaque catégorie se compose de douze tests. Le circuit, la machine et le temps à battre sont imposés pour chaque test.

Attention ! Dans le **mode Test Zero**, vous ne pouvez pas modifier la configuration de votre machine.

Choisissez un test au moyen de la manette ✚, appuyez sur le bouton A et choisissez OUI pour que le test sélectionné commence.

L'**écran de résultats** s'affiche à la fin de chaque épreuve. Trois temps à battre sont spécifiés pour chaque test. Si vous pulvérisez l'un de ces trois records, la coupe correspondante (COUPE OR, COUPE ARGENT ou COUPE BRONZE) s'affiche dans la fenêtre qui contient l'aperçu du circuit.

OPTIONS

Dans le **menu principal**, choisissez OPTIONS pour activer ou désactiver la musique d'ambiance, pour personnaliser les fonctions attribuées aux boutons de votre console ou pour changer la langue du jeu.

Sélectionnez une option en appuyant sur haut ou bas sur la manette ✚ et confirmez avec le bouton A. Réglez l'option sélectionnée en appuyant sur droite ou gauche sur la manette ✚ et appuyez sur le bouton A lorsque vous avez terminé. Quand vous avez effectué tous les réglages, choisissez OK et confirmez avec le bouton A.

REMARQUE : Si vous n'arrivez pas à réaliser les manœuvres décrites de la page 45, cela peut être dû à la personnalisation des commandes que vous avez effectuée. Utilisez la configuration par défaut pour faire la course comme décrit à la page 45.

Commandes	Configuration par défaut
ACCELERER	A
FREINER	B
BOOST	L + R
ATTAQUE LATERALE	L L ou R R

Changez la langue en appuyant sur gauche et droite sur la manette ✚.

LINK

Choisissez LINK pour faire la course contre vos amis au moyen de câbles Game Boy Advance Game Link™.

- VS. UNE CARTOUCHE : voir page 56
- VS. MULTICARTOUCHE : voir page 57

Attention ! Assurez-vous que les câbles Game Boy Advance Game Link sont correctement branchés avant de jouer en link (voir pages 58–59).

VS. UNE CARTOUCHE

Avec une seule cartouche de jeu, vous pouvez jouer en link avec deux, trois ou quatre amis.

REMARQUE: Dans ce mode de jeu, vous êtes limité à une seule machine et à un seul circuit.

Si le joueur 1 sélectionne VS. UNE CARTOUCHE et qu'il appuie sur le bouton A, un **écran de confirmation** s'affiche sur son écran. Il doit alors vérifier que le nombre de participants est correct, après quoi il appuiera sur START quand le message APPUYEZ SUR START apparaîtra.

REMARQUE: Sur l'écran des autres joueurs, le logo de la Game Boy Advance [illegible]

Ensuite, l'**écran de transfert de données** apparaît sur toutes les consoles. Le transfert de données peut durer quelques instants.

En cas de problème

Si le transfert de données échoue, un **écran d'erreur** apparaît. Vérifiez les branchements des câbles avant de recommencer la procédure de connexion.

Après le transfert de données, APPUYEZ SUR START apparaît sur l'écran du joueur 1. Quand ce joueur appuie sur START, l'**écran de confirmation de machine** apparaît sur toutes les consoles. Votre machine est celle qui tourne sur votre écran. Le joueur 1 doit appuyer sur START pour que l'**écran du circuit** apparaisse.

Sur l'**écran du circuit**, le joueur 1 doit appuyer sur START pour que la course commence. Comme dans le **mode Grand Prix**, chaque course dure 5 tours, mais dans ce mode, la partie n'est jamais perdue. Vous recommencez la course à l'endroit où votre machine a explosé.

VS. MULTICARTOUCHE

Dans ce mode qui nécessite une cartouche de jeu par joueur, vous pouvez faire la course contre un, deux ou trois amis. Tous les joueurs doivent sélectionner VS. MULTICARTOUCHE et confirmer leur choix en appuyant sur le bouton A. Quand l'**écran de confirmation** s'affiche sur chaque console, vérifiez les noms et le nombre des participants. Appuyez sur START quand OK s'affiche sur l'écran du joueur 1.

REMARQUE: Si le nombre des participants qui est affiché n'est pas correct, vérifiez les branchements de tous les câbles Game Boy Advance. [illegible]

Sur l'**écran de sélection de machine**, chaque joueur doit choisir une machine et confirmer son choix en appuyant sur le bouton A. Si vous jouez contre un ou deux amis, vous devez également choisir les machines qui seront contrôlées par l'ordinateur et confirmer avec le bouton A. Appuyez sur START quand cette instruction apparaît sur l'écran du joueur 1.

L'**écran de sélection de la coupe** apparaît. Aussitôt que l'un des joueurs a sélectionné une coupe, l'écran suivant s'affiche.

L'un des joueurs doit sélectionner le circuit sur l'**écran de sélection de circuit**. La course commence immédiatement après.

REMARQUE: Seuls les circuits auxquels vous avez accès dans le **mode Grand Prix** sont disponibles (n'importe quel circuit débloqué par les différents joueurs peut être sélectionné). Chaque course se compose de cinq tours, comme dans le Grand Prix. Toutefois, dans ce mode de jeu, la partie n'est jamais perdue. Si votre machine s'écrase et explose, vous recommencez la course à l'endroit du crash.

Jeu multi-cartouches, jeu une cartouche

CETTE CARTOUCHE INCLUT UN MODE MULTIJOUEUR QUI NECESSITE UN CABLE GAME BOY ADVANCE GAME LINK™ (Modèle N°: AGB-005).

Equipement nécessaire

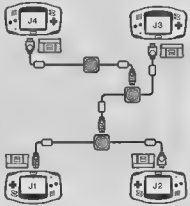
Game Boy Advance	Une par joueur
Cartouches / Jeu multi-cartouches	Une par joueur
Jeu une cartouche	Une cartouche
Câbles Game Boy Advance Game Link	2 joueurs: 1 câble
	3 joueurs: 2 câbles
	4 joueurs: 3 câbles

Connexion des câbles

Jeu multi-cartouches

1. *Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez les cartouches dans les Game Boy Advance.*
2. *Connectez les câbles Game Link entre eux, et connectez-les aux Game Boy Advance dans les prises prévues à cet effet.*
3. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).*
4. *Suivez les instructions pour commencer une partie multijoueur.*

- *Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.*
- *Le joueur qui connectera la prise violette dans sa Game Boy Advance sera le joueur 1.*



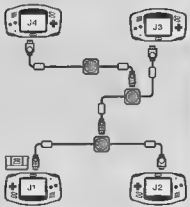
Game Boy Advance connectées avec les câbles Game Boy Advance Game Link

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre elles (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

Jeu une cartouche

1. *Assurez-vous que les Game Boy Advance sont éteintes (interrupteur sur OFF). Insérez la cartouche dans la Game Boy Advance du joueur 1.*
2. *Connectez les câbles Game Boy Advance Game Link entre eux.*
3. *Assurez-vous de bien insérer la petite prise violette dans la Game Boy Advance du joueur 1, et les grosses prises grises dans les Game Boy Advance des autres joueurs.*
4. *Allumez vos Game Boy Advance (interrupteur sur ON).*
5. *Suivez les instructions pour commencer une partie multijoueur avec une cartouche.*

- *Si vous jouez à deux ou à trois, connectez seulement les Game Boy Advance nécessaires.*



Game Boy Advance connectées avec les câbles Game Boy Advance Game Link

Référez-vous au schéma pour connecter les Game Boy Advance entre elles (les petites prises sont violettes et les grosses prises sont grises).

En cas de problèmes

Il se peut que vous rencontriez quelques problèmes dans les cas suivants :

- *Si vous utilisez d'autres câbles que les câbles Game Boy Advance Game Link.*
- *Si les câbles Game Boy Advance Game Link sont mal connectés aux consoles Game Boy Advance.*
- *Si un des câbles Game Boy Advance Game Link est retiré pendant un transfert de données.*
- *Si plus de 4 Game Boy Advance sont connectées entre elles.*
- *Si un des câbles n'est pas correctement inséré dans l'une des Game Boy Advance.*
- *Si la cartouche n'est pas insérée dans la Game Boy Advance du joueur 1 (Jeu une cartouche).*

Techniques de pilotage avancées

Dans F-ZERO : GP LEGEND, vous pouvez utiliser toute une variété de techniques de pilotage. Apprenez à maîtriser ces techniques avancées pour piloter votre machine comme un pro !

Virage rapide

Lâchez l'accélérateur un court instant pour profiter de l'allumage de vos réacteurs et relancer votre machine. Cette technique est particulièrement utile si vous vous trouvez dans un virage ou si votre machine est légèrement ralentie.

REMARQUE : Utilisez cette technique pour aborder les virages serrés à une vitesse soutenue. Toutefois, comme chaque machine a des caractéristiques qui lui sont propres, il vous faudra faire quelques essais avant de réussir un virage rapide.

Départ en fusée

Accélérez en appuyant sur le bouton A au moment du compte à rebours pour chauffer votre moteur et ainsi prendre un bon départ.

REMARQUE : Le meilleur moment pour accélérer sur la ligne de départ varie de machine en machine. Si vous le savez trop tôt, le moteur sera en surchauffe et vous prendrez un mauvais départ.

Saut long

Si vous appuyez sur bas sur la manette ✚ pendant un saut, le nez de la machine s'élève pour vous permettre d'effectuer un saut plus long. Sur certains circuits, vous pouvez accéder à des raccourcis si vous utilisez cette technique.

Les pilotes et leurs machines

Rick Wheeler

Rick a été ressuscité en l'an 2201 après un sommeil long de 150 ans. Ce pilote est capable de prouesses, et pas seulement dans le Grand Prix F-ZERO !

Dragon Bird

Le nec plus ultra des machines F-ZERO ! Le Dragon Bird intègre les toutes dernières technologies qu'a pu acquérir la Police Intergalactique. Simple à piloter, cette machine permettra aux pilotes les plus habiles de surmonter bien des obstacles.

Captain Falcon

C'est la figure énigmatique des circuits F-ZERO. Nombreux sont ceux qui affirment qu'il n'est pas vraiment chasseur de primes. Bientôt, la vérité qui se cache derrière ce masque mystérieux sera mise à jour...

Blue Falcon

Cette célèbre machine bleue est devenue un symbole du Grand Prix F-ZERO. Elle a permis à son pilote, dont la dextérité est remarquable, de remporter maintes et maintes courses. Sa maniabilité, sa tenue de route et sa capacité d'accélération sont sans pareilles. Une machine incontournable !

Jody Summer

Elle est le commandant de la Fédération Intergalactique Mobile. Bien qu'elle soit très stricte avec ses agents, sa sensibilité féminine remonte parfois à la surface. C'est par son entremise que Rick a été ressuscité dans la peau d'un pilote F-ZERO.

White Cat

La belle carrosserie de cette machine cache une grande agressivité, tout à l'image de son pilote. Sa puissance d'accélération et sa résistance peuvent laisser à désirer, mais elles sont compensées par une tenue de route hors du commun.

Jack Levin

C'est un pilote que les jeunes filles adorent. Il est l'ami et en même temps le rival de Rick. Jody le réprimande tout le temps !

Astro Robin

Cette machine est dotée d'un boost qui manque de puissance, mais ce défaut est pallié par une carrosserie robuste et une excellente tenue de route. Elle peut même rivaliser avec le Dragon Bird ! Jack passe souvent à côté de la victoire car il n'en fait qu'à sa tête.

Samurai Goroh

Ce célèbre bandit a établi sa base dans le Red Canyon. Pour une raison qu'on ignore, il a décrété que Captain Falcon était son ennemi juré.

Fire Stingray

Cette machine se distingue par une carrosserie robuste et une tenue de route tout à fait remarquable. Toutefois, malgré une vitesse de pointe impressionnante, sa puissance d'accélération et de boost n'a rien d'exceptionnel.

Lisa Brilliant

Lisa est l'épouse de Samurai Goroh, qui lui abéit au doigt et à l'œil. Goroh a de nombreux disciples, mais on raconte qu'ils ont rejoint sa bande uniquement pour se rapprocher de Lisa.

Panzer Emerald

Cette machine semble avoir spécialement été construite pour Lisa Brillant, dont beaucoup envient le talent. Les caractéristiques de base du Panzer Emerald sont tout aussi satisfaisantes, si ce n'est meilleures, que celles du Fire Stingray. Toutefois, la machine de Lisa n'est pas très facile à manier.

Zoda

Ce criminel endurci a été ressuscité par Black Shadow. Rick le pourchasse depuis plus d'un siècle...

Death Anchor

Il s'agit d'un missile volé et recyclé en machine de course. C'est Black Shadow qui l'a volé à la Police Intergalactique. La puissance de boost de cette machine est incroyable, mais sa carrosserie n'est pas très robuste. S'agissant d'un missile à l'origine, cette machine est équipée d'une bombe, mais Zoda ne le sait pas

Black Shadow

Même si (ou peut-être parce que) sa tête a été mise à prix sur des affiches dispersées dans toute la galaxie, Black Shadow aime s'aventurer sur les circuits F-ZERO qui sont au-dessus des lois. Chaque fois qu'il entre dans la course, des accidents dramatiques se produisent.

Black Bull

La machine de Black Shadow est l'icône de l'organisation criminelle qu'est le Dark Million. Sa vitesse maximale et sa carrosserie robuste sont nettement supérieures aux autres machines. Cependant, son poids excessif présente un handicap : sa capacité d'accélération est affaiblie. Il faut être un pilote chevronné pour maîtriser les commandes de cette machine !

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :

Note : il existe des variations locales !

Descripteurs de contenu :

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

Contenidos

Prólogo 84
El mando 85
Antes de jugar 86
Guardar datos 88
La pantalla 89
Los modos de juego 90
Juego multicartucho, juego con un cartucho 98
Técnicas especiales 100
Naves y personajes 101

Prólogo

En el pasado, Rick Wheeler trabajaba como detective. En 2051 fue herido de muerte mientras estaba de servicio y tuvo que ser puesto en estado de hibernación criogénica. Ahora, 150 años después Rick ha sido reanimado por la Patrulla Galáctica, una división secreta de la policía. Su tarea es la de vigilar y acabar con las redes mafiosas que aspiran a manipular el Grand Prix F-ZERO a su conveniencia. Rick está aún confuso sobre todo lo que ha pasado, pero cuando descubre que el genio criminal Zoda también ha vuelto a la vida acepta colaborar con la policía. Ya no se trata de ganar o perder carreras, ahora Rick tiene que ocuparse del responsable de su "accidente" de hace 150 años.

El mando

Durante la carrera

Botón L

Giro con derrape a la izquierda.
Pulsar dos veces para realizar un ataque lateral a la izquierda.
Pulsar el Botón L y el R a la vez para usar el turbo (sólo después de la primera vuelta).

+ Panel de Control

→ Girar a la derecha.
← Girar a la izquierda.
↓ Mantener la velocidad tras un salto.

Botón R

Giro con derrape a la derecha.
Pulsar dos veces para realizar un ataque lateral a la izquierda.
Pulsar el Botón L y el R a la vez para usar el turbo (sólo después de la primera vuelta).

Botón A

Acelerar.

Botón B

Frenar.

START

Pausa. Para ver cómo salir de la **pantalla de pausa**, ver pág. 90.

SELECT

Sin uso.

Configura los controles a tu gusto en OPCIONES (ver pág. 95).

Turbo

Está disponible a partir de la segunda vuelta. Pulsa el Botón L y el R a la vez para usarlo.

AVISO: el turbo consume parte de tu energía.

Ataque lateral

Pulsa el Botón L o el R dos veces seguidas para que tu nave se mueva lateralmente y embista a tus oponentes. Así, puedes dañar el resto de las naves sin correr mucho riesgo.

Saltar

¡Estate atento a los paneles de salto que hay repartidos por los circuitos! Si no quieres que el aterrizaje merme tu velocidad, pulsa hacia abajo el ✚ Panel de Control cuando vayas a tocar la pista de nuevo.

Fuera de la carrera

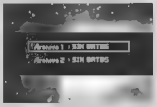
Botón A:	Confirmar la selección.
Botón B:	Cancelar la selección y volver a la pantalla anterior.
✚ Panel de Control:	Seleccionar.
Botón A + Botón B + START + SELECT:	Reiniciar.

Antes de jugar

Inserta el cartucho de F-ZERO™: GP LEGEND en tu consola Game Boy Advance™ y enciéndela (ON). Cuando aparezca la **pantalla de selección de idioma**, selecciona uno de entre los 5 disponibles. Selecciona el idioma con el ✚ Panel de Control y confirma la selección pulsando el Botón A. Pulsa START cuando aparezca la **pantalla del título**.

Selección de NOMBRE

Después, aparecerá la **pantalla de selección** de jugador. Puedes almacenar datos de hasta dos jugadores diferentes.



Selecciona SIN DATOS y pulsa el Botón A para acceder a la **pantalla de selección** de NOMBRE. Introduce tu nombre usando el ✚ Panel de Control para seleccionar y el Botón A para confirmar. Selecciona SÍ y confirma tu nombre.

Selección de archivo

Una vez hayas elegido tu nombre, volverás a la **pantalla de selección de jugador**. Selecciona el archivo que prefieras y pulsa el Botón A para confirmar la selección.

En la **pantalla de menú principal**, selecciona el modo en el que quieres jugar y pulsa el Botón A para confirmar. Al principio, sólo podrás elegir entre HISTORIA, GRAND-PRIX, OPCIONES y CONECTAR, pero a medida que juegues, habrá nuevos modos disponibles.

Consulta la pág. 90 para ver los diferentes modos disponibles.

Consulta la pág. 95 para ver las diferentes opciones disponibles.

Guardar datos

Este juego dispone de un sistema de auto guardado que almacena datos automáticamente después de cada carrera.

Borrar todos los datos

Mantén pulsados los Botones L y R cuando enciendas (ON) tu consola Game Boy Advance para acceder a la **pantalla de borrado de datos**. Para borrar todos los datos, selecciona SÍ y pulsa el Botón A.

Borrar archivos individuales

Si quieres borrar el archivo de un jugador en concreto, selecciónalo en la **pantalla de selección de jugador**, luego pulsa SELECT. En la parte inferior de la pantalla aparecerá ¿BORRAR?. Selecciona SÍ y pulsa el Botón A para borrar los datos.

Aviso [illegible]

La pantalla

Pantalla durante una carrera

BARRA DE ENERGÍA
Muestra la energía que le queda a tu nave. Cada vez que recibes daños, tu energía disminuye.

Si atacan tu nave cuando no te quede energía, explotará y tendrás que retirarte de la carrera. Sin embargo, puedes recuperar la energía que has perdido en las zonas de boxes que hay en cada circuito.

zonas de boxes

Una vez terminada la primera vuelta, dispones del turbo para que te proporcione mayor velocidad durante un periodo de tiempo limitado. No obstante, usar el turbo reduce tu energía. ¡No olvides recargarla en las zonas de boxes!

NAVE DE REPUESTO
Muestra el número de naves que te quedan.

Posición

Vueltas restantes

Tiempo

Núm. de ataques
Muestra el número de naves rivales a las que has obligado a retirarse.

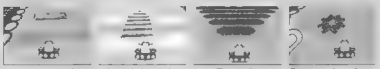
Mapa

Velocímetro

Marca de los rivales
Aparece en pantalla cuando los rivales se acerquen por detrás de forma que sepas su posición.

Los circuitos

Los circuitos presentan una serie de características especiales. Ten cuidado cuando estés compitiendo, puede que alguna sorpresa inesperada dañe tu nave.



Panel de salto | Panel de turbo | Zona de desaceleración | Campo de minas

Pantalla de pausa

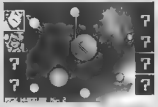
Pulsa START durante una carrera para pausar el juego. Si quieres retirarte, selecciona ABANDONAR y confirma con el Botón A. Cuando aparezca ¿REINTENTAR? en pantalla, selecciona NO y confirma de nuevo con el Botón A.

Los modos de juego

HISTORIA

¡Descubre la historia del personaje que has elegido a medida que vas ganando carreras! Para completar las misiones que te vas encontrando, tendrás que cumplir una serie de condiciones que variarán según el personaje y la misión. Si no lo consigues, habrás perdido.

Selecciona tu personaje en el **modo historia**. Aunque al principio sólo Rick Wheeler está disponible, pronto desbloquearás personajes nuevos para continuar tu aventura. Cuando selecciones un personaje, aparecerá una línea que te indicará aproximadamente lo que has progresado.



Ahora decide qué capítulo de la historia de cada personaje quieres. En cada planeta hay diferentes capítulos de la historia del personaje. Una vez que hayas superado un capítulo, podrás volver a él tantas veces como quieras. Si lo haces bien, ¡puede que incluso ganes algún dinero! Consulta el dinero que has conseguido en la **pantalla de selección** de personaje.

Una vez que hayas seleccionado un capítulo, aparecerá ¿ESTÁS SEGURO? en pantalla. Selecciona SÍ y luego confirma con el Botón A. Pulsa el Botón A para leer lo que pasa en cada capítulo.

GRAND PRIX

Tú y otros 29 pilotos competiréis por estar en el primer puesto de la clasificación.

El **modo Grand Prix** tiene tres niveles de dificultad:

PRINCIPIANTE:	fácil
MEDIO:	normal
EXPERTO:	difícil

Selecciona el nivel de dificultad que quieras y luego pulsa el Botón A para confirmar.

Ahora selecciona la copa en la que quieres participar y confirma la elección pulsando el Botón A. Primero sólo estarán disponibles las copas de BRONCE, PLATA y ORO. Si completas las tres copas en nivel de dificultad MEDIO o EXPERTO, aparecerá también la COPA DE PLATINO en pantalla.

Elige la nave con la que quieres competir y pulsa el Botón A para confirmar la selección. El número de naves disponibles aumentará a medida que ganes carreras del Grand Prix (igual que en el **modo historia**).

Antes de cada carrera, podrás ver el mapa y otros datos sobre el circuito en que tenga lugar la carrera.

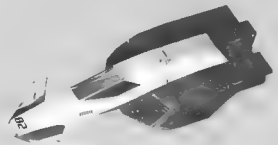
¡Es la hora de la puesta a punto! Ajusta la relación entre la velocidad y la aceleración en la barra que aparece en pantalla y luego confirma pulsando el Botón A. ¡Que comience el espectáculo!

Después de la carrera, aparecerá en pantalla la clasificación de cada piloto así como el número de puntos que ha ganado.

Si no consigues terminar una carrera, podrás intentarlo de nuevo.

Cuando aparezca ¿REINTENTAR?, selecciona SÍ y pulsa el Botón A. Si eliges NO, podrás cambiar el modo de juego.

AVISO: los tiempos de las carreras no se guardan en el **modo Grand Prix.**



Reglas del Grand Prix

- Cada carrera consta de 5 vueltas al circuito. Para ganar la copa, tendrás que completar todas las carreras y quedar primero en la clasificación.
- Según la posición en la que quedes en la carrera, recibirás un número de puntos determinado.
- El piloto que tenga más puntos una vez completadas todas las carreras, se proclamará campeón.
- Aunque sufras un accidente, podrás intentarlo de nuevo siempre que tengas alguna nave de repuesto

  (Se acaba la partida sólo si tienes que retirarte y no te quedan naves de repuesto)

CONTRARRELOJ

¡Intenta batir el récord del circuito así como el de la vuelta más rápida! Como en el **modo Grand Prix**, este modo consta de 5 vueltas a cada circuito. Todos los circuitos y todas las naves disponibles en el **modo Grand Prix** también están disponibles aquí.

AVISO: hay un circuito especial reservado especialmente para los mejores pilotos.

Después de cada ronda de CONTRARRELOJ, podrás ver la **pantalla de resultados**. Sólo se guardarán los 5 mejores tiempos totales y el tiempo de la vuelta más rápida.

Si consigues el mejor tiempo total, podrás grabar un fantasma (sólo uno por cada cartucho). Usa el Botón R para activar (o no) el fantasma cuando selecciones el circuito.

ENTRENAMIENTO

¡Entrénate para la competición! Decide el número de vueltas, el número de rivales así como el nivel de dificultad (siempre que no compitas solo).

Dispones de los mismos circuitos y naves que tengas en el **modo contrarreloj**.

MISIÓN ZERO

En este modo, tendrás que superar diferentes misiones en un segmento de circuito del **modo historia** o del **modo Grand Prix**.

Primero selecciona un nivel de dificultad y confirma la elección con el Botón A. Al principio sólo estará disponible la CLASE C; una vez que la completes, otra clase nueva estará disponible.

Cada clase consta de doce misiones. En cada una de ellas, el circuito, la nave y el tiempo son asignados por la consola.

Aviso: en este modo, no podrás configurar la nave de ninguna manera.

Con el ✚ Panel de Control, selecciona una de las misiones y confirma con el Botón A. Comenzarás la misión inmediatamente.

Cuando acabes la misión, podrás consultar los resultados. Si consigues completar con éxito la misión, aparecerá la copa correspondiente (COPA DE ORO, COPA DE PLATA y COPA DE BRONCE) según el tiempo que hayas hecho.

OPCIONES

Aquí podrás configurar los botones, el idioma y la música del juego a tu gusto.

Selecciona la opción que quieres modificar con el ✚ Panel de Control y confirma la elección con el Botón A. Cambia la configuración usando el ✚ Panel de Control y pulsa de nuevo el Botón A para confirmar. Para salir de OPCIONES, selecciona SÍ y pulsa el Botón A.

AVISO: Si no puedes hacer las maniobras que se muestran en la página 85 puede ser debido a que se haya cambiado la configuración de los botones de la consola Game Boy Advance. Si vuelves a asignar los controles a sus botones originales, no tendrás problema en usar las técnicas de la página 85.

Configuración	Predeterminada
ACELERAR	A
FRENAR	B
TURBO	L + R
ATAQUE LATERAL	L L o R R

Para elegir entre los diferentes idiomas disponibles, mueve el ✚ Panel de Control a la derecha o a la izquierda.

CONECTAR

El **modo conexión** te permite jugar en modo multijugador usando el cable Game Link™ de Game Boy Advance.

- UN CARTUCHO: ver página 96
- MULTICARTUCHO: ver página 97

Aviso: asegúrate de que los cables Game Link de Game Boy Advance estén insertados correctamente antes de iniciar la conexión. Consulta las páginas 98 y 99 para tener más detalles.

UN CARTUCHO

Puedes usar un único cartucho para competir entre 2 y 4 jugadores.

AVISO: en este modo, sólo estará disponible un circuito y un tipo de nave.

Si el jugador 1 selecciona y confirma la opción UN CARTUCHO, accederá a la pantalla de confirmación de jugadores. Una vez que todos los jugadores se hayan conectado, pulsa START cuando te lo pida la consola.

AVISO: si el resto de las consolas no muestran la pantalla de inicio de la [illegible] Game Boy Advance.

Finalmente, todos los jugadores accederán a la **pantalla de transferencia de datos**. Es posible que la transferencia de datos tarde un tiempo en llevarse a cabo.

Si no se pueden transferir los datos

Si la transferencia de datos no es posible, aparecerá un mensaje indicándolo. Asegúrate de que las consolas están bien conectadas y repite el proceso.

Si los datos se transfieren correctamente, PULSA START aparecerá en la pantalla del jugador 1. Cuando el jugador 1 pulse START, aparecerá la **pantalla de confirmación de naves**. Tu nave es la que aparece en la pantalla de la consola. El jugador 1 debe pulsar START de nuevo para pasar a la **pantalla de circuito**.

Para comenzar la carrera, el jugador 1 debe pulsar START. Cada carrera dura 5 vueltas, como en el **modo Grand Prix**. Sin embargo, en este modo, si la nave tiene un accidente, el jugador recomienza la carrera desde aproximadamente el mismo punto en el que se detuvo, sin importar las naves de repuesto.

MULTICARTUCHO

Este modo permite competir a la vez hasta a 4 jugadores. Se requiere un cartucho por jugador. Los jugadores deben seleccionar MULTICARTUCHO y confirmar la elección con el Botón A. Cuando aparezca la **pantalla de confirmación**, comprueba el número de jugadores y sus nombres. Pulsa START cuando la consola te lo indique.

AVISO: si el número de jugadores no es el correcto, asegúrate de que los cables Game Link de Game Boy Advance están bien conectados y repite el proceso.

En la **pantalla de selección de naves**, cada jugador debe elegir su nave. Cuando en el juego participen dos o tres jugadores, hay que escoger también las naves controladas por la consola. El jugador 1 debe pulsar START cuando la consola se lo indique.

Selecciona una de las copas disponibles en la **pantalla de selección de copas** y pasa a la siguiente pantalla.

La carrera comenzará cuando uno de los jugadores elija un circuito en la **pantalla de selección de circuito**.

AVISO: Sólo se pueden seleccionar los circuitos disponibles en el **modo Grand Prix** (aunque si cada uno de los jugadores tiene un circuito no hace falta que el resto también lo hayan desbloqueado). Como en el **modo Grand Prix**, las carreras duran 5 vueltas aunque si la nave tiene un accidente, el jugador recomienza la carrera desde aproximadamente el mismo punto en el que se detuvo, sin importar las naves de repuesto.

Juego multicartucho, juego con un cartucho

ESTE CARTUCHO INCLUYE UN MODO MULTIJUGADOR QUE REQUIERE UN CABLE GAME LINK™ DE GAME BOY ADVANCE (Model No.: AGB-005).

Equipo necesario

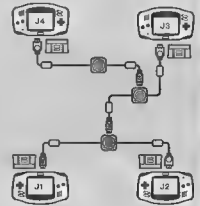
Consolas Game Boy Advance: ..... 1 por jugador
Cartuchos – Juego multicartucho: ..... 1 por jugador
– Juego con un cartucho: 1
Cables Game Link de Game Boy Advance: ..... 2 jugadores: 1 cable
..... 3 jugadores: 2 cables
..... 4 jugadores: 3 cables

Instrucciones para la conexión

Juego multicartucho:

1. Compruebe que todas las consolas están apagadas (OFF) y después inserte los cartuchos en las ranuras correspondientes.
2. Conecte los cables Game Link entre sí y en los conectores de las extensiones externas (EXT.) correspondientes.
3. Encienda las consolas (ON).
4. Siga las instrucciones del modo de juego multicartucho.

- No conecte ninguna consola que se no se vaya a usar.
- El jugador que enchufe el conector pequeño de color morado a su consola será el jugador 1 (J1).



Consolas Game Boy Advance y cables Game Link de Game Boy Advance

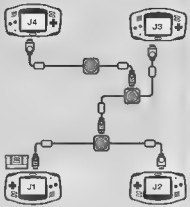
Consulte la ilustración para ver cómo se debe realizar la conexión. Tenga en cuenta que el conector pequeño es el de color morado; y el grande, el gris.

Juego con un cartucho:

1. Compruebe que todas las consolas están apagadas (OFF) y después inserte el cartucho en la ranura del jugador 1 (J1).
2. Conecte los cables Game Link
3. Inserte el conector pequeño morado en la consola del jugador 1 (J1); y el grande de color gris, en las demás consolas. Recuerde que debe conectar los cables en los conectores de las extensiones externas (EXT.) correspondientes.
4. Encienda las consolas (ON).
5. Siga las instrucciones del modo de juego con un cartucho.

- No conecte ninguna consola que se no se vaya a usar.

Consulte la ilustración para ver cómo se debe realizar la conexión. Como verá, el jugador 1 (J1) es el que debe tener el cartucho del juego y el conector pequeño morado conectado a su consola.



Consolas Game Boy Advance y cables Game Link de Game Boy Advance

Solución de problemas

Es posible que no pueda transferir datos o que se produzca un funcionamiento incorrecto en cualquiera de las siguientes situaciones:

- Al utilizar cables que no son los cables Game Link de Game Boy Advance.
- Cuando algún cable Game Link no está totalmente insertado en alguna de las consolas.
- Al retirar algún cable Game Link durante la transferencia de datos.
- Si conecta más de cuatro consolas Game Boy Advance.
- Cuando algún cable Game Link está mal conectado a alguna consola
- Cuando se inserta el cartucho en otra consola Game Boy Advance que no es la del jugador 1 (juego con un cartucho).

Técnicas especiales

Hay muchos trucos a tu alcance para conseguir ganar un Grand Prix... ¡Aquí tienes unos pocos que te harán la vida más fácil durante las carreras!

Giro rápido

Si sueltas y luego pisas el acelerador, la combustión del carburante te proporcionará un empujón adicional. Utiliza esta técnica en las curvas o cuando pierdas el control de la nave.

AVISO: esta técnica sólo será efectiva en las curvas si la nave va a gran velocidad. Practica mucho para dominar esta técnica, ya que el ritmo y la fuerza de pulsar los botones varía según la nave.

Salida rápida

Pisa a fondo el acelerador (o sea, mantén pulsado el Botón A) durante la cuenta atrás para calentar motores y que tu nave sea la más rápida en la parrilla de salida.

AVISO: el momento para comenzar a calentar motores varía de nave a nave. Si lo haces demasiado pronto, tu nave se sobrecalentará y la salida será más lenta de lo normal.

Salto largo

Si inclinas hacia abajo el ✚ Panel de Control durante un salto, el morro de la nave se elevará y te permitirá permanecer en el aire durante más tiempo. En algunos circuitos, esta técnica te servirá para coger atajos.

Naves y personajes

Rick Wheeler

Es el piloto que ha vuelto a la vida después de 150 años. No te pierdas sus aventuras en los distintos modos.

Dragon Bird

Es el último modelo de naves para F-ZERO. El Dragon Bird ha sido construido usando la tecnología más avanzada de la Policía Galáctica y combina un manejo suave con la potencia necesaria para ganar un Grand Prix.

Captain Falcon

Un personaje envuelto siempre en un aura de misterio. Muchos piensan que es algo más que un simple cazador de recompensas. Puede que algún día se desvele el secreto que se oculta tras su máscara...

Blue Falcon

Es, quizás, la nave más popular de todo el circuito F-ZERO. Gracias al esmero con que su propietario lo cuida, el Blue Falcon ha ganado numerosas carreras en el Grand Prix. El perfecto equilibrio entre el manejo, el agarre y la aceleración la convierten en una de las mejores naves que existen.

Jody Summer

Jefa de la Patrulla Galáctica. Aunque normalmente guarda las distancias con sus subordinados, a veces no puede evitar preocuparse por ellos como si fuera una madre. Ella es la responsable de que Rick haya vuelto a la vida.

White Cat

Esta nave parece haber sido construida a imagen y semejanza de la propia Jody. Su increíble agarre compensa con creces el hecho de que no tenga tanto turbo y sea menos robusta.

Jack Levin

Es el piloto favorito del sector femenino. Rival y amigo de Rick, muchas veces comparten las broncas de Jody.

Astro Robin

Aunque su turbo no sea especialmente potente, es una nave robusta y con un buen agarre. Estas características hacen que pueda incluso ser superior al Dragon Bird, si el circuito es el apropiado. Su trayectoria, como la de Jack, es un poco inestable, muchas veces se cometen fallos y raramente llega primera a la meta.

Samurai Goroh

Un famoso proscrito que dirige su banda de malhechores desde su refugio en Red Canyon. Tiene muchas cuentas pendientes con Captain Falcon, al que ve como máximo rival.

Fire Stingray

En la construcción de esta nave, ha primado el agarre y la robustez sobre el turbo o la aceleración. Sin embargo, su velocidad máxima es de las más altas de todo el circuito.

Lisa Brilliant

Es la mujer de Samurai Goroh (¡y vaya esposa, el famoso bandido la obedece como un corderito!). Muchos de los miembros de la banda de su marido están en ella sólo por Lisa Brilliant.

Panzer Emerald

Esta nave le va a Lisa como anillo al dedo ya que es una consumada piloto de carreras. Comparte muchas características con el Fire Stingray, la nave de su marido, aunque el Panzer Emerald es más fácil de manejar.

Zoda

Genio criminal que fue rescatado del pasado por Black Shadow. Él y Rick tienen algunas cuentas pendientes...

Death Anchor

Esta nave no es más que un misil balístico intergaláctico que Black Shadow robó a la Patrulla Galáctica. Su turbo es tan increíble como cabría esperar, pero su carrocería deja mucho desear. Debido a su origen aún posee un detonador, aunque Zoda ignora este pequeño detalle.

Black Shadow

A pesar de (o quizás debido a) que es uno de los criminales más buscados de la galaxia, Black Shadow disfruta paseándose por todos los circuitos F-ZERO, a sabiendas de que éstos están fuera de la jurisdicción normal de la ley. Cuando participa en una carrera, siempre ocurren "accidentes".

Black Bull

Es la nave de Black Shadow, jefe de la organización criminal Dark Million. Su velocidad máxima es una de las más altas de la galaxia aunque, debido a su peso excesivo, su aceleración es pobre.

[0603/ESP/AGB]

El sistema de clasificación por edades PEGI

Categorías de clasificación por edades:

Nota: pueden darse variaciones en cada país.

Descripciones de contenido:

Para obtener más información sobre el sistema europeo de clasificación por edades PEGI (Pan European Game Information), visite:

http://www.pegi.info

Indice

Introduzione 104
Comandi di base 105
Inizio del gioco 106
Salvataggio 108
Elementi dello schermo 109
Modalità di gioco 110
Gioco con più cassette e con una sola cassetta 118
Tecniche avanzate 120
Personaggi e vetture 121

Introduzione

Tanto tempo fa, Rick Wheeler, un noto detective, fu ferito in modo incurabile durante il suo lavoro. In seguito a questo incidente, venne congelato in una sospensione criogenica. Correva l'anno 2051. Fu scongelato e rianimato solo 150 anni più tardi dal plotone mobile galattico, una sezione segreta della polizia intergalattica. Il compito di questa unità è di tenere sotto controllo i malviventi e le organizzazioni criminali che si aggirano con avidità attorno ai premi in denaro e ai titoli dei Gran Premi F-ZERO. Rick è ancora piuttosto confuso in seguito agli anni di vita persi. Nel frattempo è stato riportato in vita anche Zoda, la mente malvagia che 150 anni prima aveva causato il suo "incidente" e ha ricominciato ad aggirarsi dietro le quinte delle gare F-ZERO. Non appena Rick si accorge di ciò, decide di collaborare con il PMG. Non si tratta più solo di vincere le gare, bensì di liberarsi dalla nemesi del suo passato.

Comandi di base

Comandi durante le gare

Pulsante L

Scivolata a sinistra.
Premi due volte per attacco laterale.
Premi i pulsanti L e R contemporaneamente per azionare il turbo (solo dopo il primo giro).

Pulsantiera di comando +

→ Curva a destra.
← Curva a sinistra.
↓ Mantieni la velocità dopo il salto

Pulsante R

Scivolata a destra
Premi due volte per attacco laterale.
Premi i pulsanti L e R contemporaneamente per azionare il turbo (solo dopo il primo giro).

Pulsante A

Accelera.

Pulsante B

Frena.

START

Pausa (per uscire dal gioco dallo **schermo di pausa** vedi pag. 110).

SELECT

Non utilizzato.

I comandi possono essere personalizzati dalla schermata delle opzioni.
Vedi Controlli a pag. 115.

Turbo

Disponibile solo a partire dal secondo giro di ciascuna corsa. Premi i pulsanti L e R contemporaneamente per azionarlo, otterrai una maggiore velocità.

NOTA: usando il turbo consumerai una parte della tua energia.

Attacco laterale

Premi il pulsante L o il pulsante R due volte durante la corsa per far scivolare la vettura lateralmente e colpire un altro corridore. In tal modo puoi danneggiare le altre vetture senza compromettere la tua.

Salto

Passando sopra una pedana effettuerai un salto! Per evitare di danneggiare la vettura durante l'atterraggio, premi giù sulla pulsantiera di comando ✚ al momento dell'impatto.

Comandi generali al di fuori di una gara

Pulsante A:	conferma la selezione
Pulsante B:	annulla la selezione e torna allo schermo precedente
Pulsantiera di comando ✚:	seleziona da un menu
Pulsante A + pulsante B + START + SELECT:	ricomincia il gioco

Inizio del gioco

Inserisci la cassetta di gioco F-ZERO™: GP LEGEND nel Game Boy Advance™ e accendilo (ON). Apparirà lo **schermo di selezione della lingua**. Scegli una delle cinque lingue disponibili premendo su e giù sulla pulsantiera di comando ✚ e conferma la selezione con il pulsante A. Quando appare lo **schermo del titolo**, premi START.

Inserimento del nome

Ti ritroverai quindi nello **schermo di selezione del giocatore**, dove si possono salvare i dati relativi a due giocatori.

Se selezioni VUOTO e premi il pulsante A, apparirà lo **schermo di inserimento del nome**. Inserisci il tuo nome usando la pulsantiera di comando ✚ e il pulsante A e premi OK per confermare.

Selezione del giocatore

Dopo aver inserito il nome, ti ritroverai di nuovo nello **schermo di selezione del giocatore**. A questo punto puoi selezionare il tuo nome e confermare con il pulsante A.

In questo modo accederai allo **schermo del menu principale**, dove potrai selezionare il tipo di modalità in cui vuoi cimentarti confermando la selezione con il pulsante A. All'inizio potrai scegliere solo tra STORIA, GRAN PREMIO, OPZIONI E COLLEGAMENTO. Proseguendo con il gioco, troverai anche altre modalità.

Vedi pag. 110 per dettagli sulle diverse modalità disponibili.

Vedi pag. 115 per dettagli sulle opzioni disponibili.

Salvataggio

Il gioco è dotato di un sistema di salvataggio automatico che si attiva al termine di ogni gara.

Cancellare tutti i dati

Tenendo premuti i pulsanti L e R quando accendi il Game Boy Advance, apparirà lo **schermo di cancellazione dei dati** che vedi qui a fianco. Per cancellare tutti i dati salvati, seleziona SÌ e conferma con il pulsante A.

Cancellare i dati di singoli giocatori

Per cancellare i dati relativi a un singolo giocatore dovrai scegliere il nome dallo **schermo di selezione del giocatore** e premere SELECT. In basso a sinistra apparirà CANCELLA?. Scegliendo OK e confermando con il pulsante A, i dati verranno cancellati definitivamente.

Elementi dello schermo

Schermo di gara

Indicatore d'ENERGIA
Indica l'energia rimanente alla tua vettura. Diminuisce ogni volta che la tua vettura subisce un danno.

Se subisci un danno quando il livello di energia è già a zero, la tua vettura salterà in aria e dovrai ritirarti dalla gara. Puoi fare rifornimento di energia nelle apposite aree verdi che trovi sul percorso.

Non dimenticare che a partire dal secondo giro puoi sempre usare il turbo per un aumento immediato della velocità. Il turbo consuma molta energia, perciò cerca di passare sulle aree di rifornimento.

Area di rifornimento

VETTURE DI SCORTA
Indica quante vetture hai ancora a disposizione.

Caratteristiche dei percorsi

All'interno dei percorsi troverai diversi elementi, alcuni dei quali possono causare danni alla tua vettura!

Pedana salto | Pedana scatto | Superficie corrugata | Campo minato

Schermo di pausa

Se premi START durante la corsa, metti il gioco in pausa. Per uscire dalla corsa, seleziona ABBANDONA e conferma con il pulsante A. Quando appare RIPROVA?, scegli NO e conferma la tua selezione con il pulsante A.

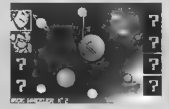
Modalità di gioco

STORIA

In questa modalità, puoi leggere i capitoli della storia man mano che partecipi alle diverse gare. Per proseguire nel gioco, devi riuscire a soddisfare determinate condizioni all'interno dei vari capitoli. Se non ci riesci, hai perso.

Scegli il personaggio con il quale desideri giocare nella **modalità Storia**.

All'inizio sarà disponibile solo Rick Wheeler, ma gli altri personaggi appariranno man mano che procedi nella storia di Rick. Ogni personaggio ti indicherà con una linea a che punto della sua storia sei arrivato.



Il passo successivo è la selezione del capitolo che vuoi giocare con quel personaggio. Su ogni pianeta troverai diversi capitoli della storia. Hai la possibilità di ritornare in ogni momento sui pianeti che hai già visitato. Se hai successo in un capitolo, hai anche la possibilità di vincere dei premi in denaro. Sullo **schermo di selezione del capitolo**, troverai l'indicazione della somma che hai vinto fino a quel momento.Quando hai scelto un capitolo da giocare, apparirà OK?. Seleziona SÌ e premi il pulsante A per confermare.

Vedrai di seguito gli **schermi della storia**. Premi A per leggere i diversi messaggi del capitolo.

GRAN PREMIO

In questa modalità ti troverai a gareggiare contro 29 rivali controllati dal computer, per un totale di 30 vetture che cercano di conquistare il primo posto della classifica generale.

Nella **modalità Gran Premio** ci sono tre livelli di difficoltà:

CATEGORIA PRINCIPIANTE: facile

CATEGORIA STANDARD: normale

CATEGORIA ESPERTO: difficile

Seleziona la categoria e confermala con il pulsante A.

Successivamente ti verrà chiesto di scegliere la coppa per la quale vuoi competere. Conferma con il pulsante A. All'inizio potrai scegliere solo fra COPPA DI BRONZO, COPPA D'ARGENTO e COPPA D'ORO. Completando le gare di ognuna di queste coppe nella categoria Standard o Esperto, avrai accesso anche alla COPPA DI PLATINO.

A questo punto dovrai scegliere la vettura con la quale vuoi partecipare alla corsa e confermare con il pulsante A. Il numero di vetture disponibili aumenta man mano che fai progressi nei diversi Gran Premi (lo stesso accade nella **modalità Storia**).

Le informazioni sul pianeta, il nome del percorso e la mappa ti verranno dati all'inizio di ogni gara.

Adesso è venuto il momento di preparare la vettura alla corsa. Muovi il cursore a destra o a sinistra sulla barra per decidere se preferisci avere una maggior accelerazione o una maggiore velocità massima e poi conferma.

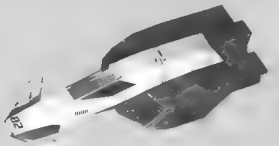
Terminati i preparativi, si può dare inizio alla gara!

Alla fine della gara, appare la classifica generale che indica la posizione di tutti i piloti e i punti conquistati da ognuno.

Se non sei riuscito a completare la corsa, sullo **schermo dei risultati** apparirà RIPROVARE?.

Scegli SÌ se vuoi continuare la corsa e NO se vuoi giocare in un'altra modalità.

NOTA: nella **modalità Gran Premio** i tempi della gara non vengono salvati.



Regole del Gran Premio

- In ogni corsa i piloti devono effettuare cinque giri. Per proseguire nel gioco devi completare tutte le corse e vincere la coppa.
- I tuoi punti aumentano alla fine di ogni corsa a seconda della posizione che hai raggiunto.
- Il vincitore è il pilota con il maggior numero di punti al termine di tutte le gare.
- Se hai ancora vetture di scorta, anche se la tua vettura esplode, il gioco continua.

  Il gioco termina solo se non hai più vetture di scorta.

PROVA A TEMPO

In questa modalità devi cercare di conseguire il miglior tempo e di correre il giro più veloce. Anche nella PROVA A TEMPO si corrono cinque giri e si possono selezionare le stesse vetture della **modalità Gran Premio**.

NOTA: [illegible]

Dopo ogni corsa della PROVA A TEMPO, compare lo **schermo dei risultati**, dove si possono vedere i cinque tempi migliori e il giro più veloce effettuato.

Se riesci a battere il miglior tempo, puoi salvare i dati fantasma (uno per cassetta di gioco). Quando selezioni un percorso, hai la possibilità di attivare o disattivare il fantasma con il pulsante R.

ALLENAMENTO

In questa modalità potrai allenarti su un percorso a tua scelta. Si possono indicare il numero dei giri, il numero delle vetture rivali e la categoria (se hai selezionato un determinato numero di vetture rivali).

I percorsi e le vetture sono gli stessi della **modalità Prova a tempo**.

TEST ZERO

In questa modalità ti potrai cimentare in una prova a tempo su una sola sezione di un percorso (indicata in rosso sullo schermo) della **modalità Storia** e della **modalità Gran Premio**.

Scegli il livello di difficoltà dalle categorie S/A/B/C e conferma con il pulsante A. All'inizio sarà disponibile solo la CATEGORIA C. Completata la CATEGORIA C, potrai accedere alla CATEGORIA B e così via.

Per ogni categoria ci sono 12 test diversi. Il percorso, la vettura e il tempo sono predeterminati per ogni test.

Attenzione: nella **modalità Test Zero** non si possono modificare le impostazioni della vettura.

Scegli il test con la pulsantiera di comando✚ e conferma con il pulsante A. Il test avrà inizio immediatamente.

I risultati appariranno alla fine del test. Per ogni test sono indicati tre tempi da battere. Se riesci a fare meglio di uno dei tempi indicati, nel riquadro del test scelto apparirà l'icona della coppa conquistata (COPPA D'ARGENTO, COPPA D'ORO o COPPA DI BRONZO).

OPZIONI

Usa OPZIONI per personalizzare i comandi, per attivare o disattivare la musica di sottofondo e per modificare la lingua di gioco.

Premi su e giù sulla pulsantiera di comando✚ per selezionare l'opzione desiderata e quindi premi il pulsante A. Modifica le impostazioni con la pulsantiera di comando✚ e premi nuovamente il pulsante A per confermare e tornare indietro. Termina la modifica delle impostazioni selezionando OK e confermando con il pulsante A.

NOTA: se durante una gara non riesci a effettuare le manovre indicate alle pagine 105, forse le impostazioni dei pulsanti sono state modificate. Per poter effettuare queste manovre, è necessario ritornare alle impostazioni predefinite.

Impostazioni dei pulsanti	Predefinite
ACCELERA	A
FRENA	B
TURBO	L + R
ATTACCO LATERALE	L o R

Puoi modificare la lingua di gioco premendo a destra o a sinistra sulla pulsantiera di comando✚.

COLLEGAMENTO

La **modalità Collegamento** permette di prendere parte a una gara a più giocatori usando il cavo Game Link™ per Game Boy Advance.

- SFIDA CON UNA CASSETTA DI GIOCO: vedi pag. 116
- SFIDA CON PIÙ CASSETTE DI GIOCO: vedi pag. 117

Attenzione: controllare che tutti i cavi Game Link per Game Boy Advance siano collegati correttamente prima di iniziare il collegamento (vedi dettagli a pagina 116-119).

SFIDA CON UNA CASSETTA

Per effettuare una sfida con 2-4 giocatori si può usare una sola cassetta di gioco.

NOTA: usando una sola cassetta ci si può sfidare su un unico percorso e con un solo tipo di vettura.

Se il giocatore 1 seleziona SFIDA CON UNA CASSETTA e poi conferma, accederà a uno **schermo di conferma della selezione**. Il giocatore 1 dovrà quindi controllare il numero dei partecipanti e premere START quando appare il messaggio PREMI START.

NOTA: sullo schermo dei Game Boy Advance di tutti gli altri giocatori continuerà a vedersi il logo iniziale dei Game Boy Advance.

In seguito lo **schermo di trasferimento dei dati** apparirà anche sullo schermo degli altri giocatori.

Il trasferimento dei dati può durare qualche minuto.

Se il trasferimento dei dati non riesce, appare lo **schermo di trasferimento dati non riuscito**. Controlla che i cavi siano collegati correttamente e ricomincia la procedura dall'inizio.

Se il trasferimento dati va a buon fine, sullo schermo del giocatore 1 apparirà PREMI START. Premuto START, tutti i giocatori vedranno lo **schermo di conferma della vettura**. La tua vettura è quella che vedi ruotare sullo schermo. Quando il giocatore 1 preme nuovamente START, appare lo **schermo del percorso**.

Dallo **schermo del percorso**, il giocatore 1 preme START e la gara ha inizio. Come nella **modalità Gran Premio**, si fanno 5 giri per gara e in questa modalità la gara non finisce neppure se la tua vettura salta in aria. Semplicemente ricomincerai a correre più o meno dallo stesso punto.

SFIDA CON PIÙ CASSETTE

In questa modalità, che richiede una cassetta di gioco per ogni giocatore, 2-4 giocatori si potranno cimentare in una sfida testa a testa. Tutti i giocatori selezionano SFIDA CON PIÙ CASSETTE e poi confermano con il pulsante A. Controllare i nomi e il numero di partecipanti indicati sullo **schermo di conferma dei dati**. Premere quindi START quando sullo schermo del giocatore 1 appare OK.

NOTA: se il numero dei partecipanti è sbagliato, controllare che tutti i cavi Game Link per Game Boy Advance siano collegati correttamente e ricominciare la procedura dall'inizio.

Sullo **schermo di selezione della vettura**, ogni giocatore dovrà selezionare e confermare la propria vettura. In una gara a due o tre giocatori, si dovranno selezionare e confermare la vettura o le vetture controllate dal computer. Premere START quando appare PREMI START sullo schermo del giocatore 1.

A questo punto si vedrà lo **schermo di selezione della coppa**: non appena i giocatori avranno scelto la coppa per la quale sfidarsi, si passerà allo schermo successivo.

Uno dei giocatori dovrà scegliere il percorso dallo **schermo di selezione del percorso** e a questo punto la gara avrà inizio.

NOTA: non è possibile scegliere percorsi che non siano stati completati nella **modalità Gran Premio**, ma si possono scegliere percorsi che almeno uno dei partecipanti ha portato a termine. Come nella **modalità Gran Premio**, si fanno 5 giri per gara e in questa modalità la gara non finisce neppure se la tua vettura salta in aria. Semplicemente ricomincerai a correre più o meno dallo stesso punto.

Gioco con più cassette e con una sola cassetta

QUESTA CASSETTA DI GIOCO DISPONE DI UNA MODALITÀ PER PIÙ GIOCATORI CHE RICHIEDE IL CAVO GAME LINK™ PER GAME BOY ADVANCE (Model No.: AGB-005).

Materiale necessario

Game Boy Advance ..... *Una console per giocatore*

Cassette di gioco
Gioco con più cassette ..... *Una cassetta per giocatore*
Gioco con una cassetta ..... *Una cassetta*

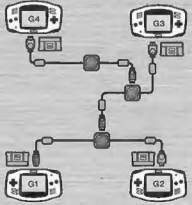
Cavi Game Link per Game Boy Advance ..... *Due giocatori: un cavo*
..... *Tre giocatori: due cavi*
..... *Quattro giocatori: tre cavi*

Istruzioni per il collegamento

Gioco con più cassette:

1. *Assicuratevi che gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance siano su OFF, quindi inserite le cassette di gioco negli appositi alloggiamenti.*
2. *Collegate i cavi Game Link fra di loro e alla presa collegamento esterno (EXT) di ogni Game Boy Advance.*
3. *Spostate gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
4. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con più cassette.*

- *Collegate sempre il numero di Game Boy Advance corrispondente ai giocatori.*
- *Il giocatore che inserisce il connettore piccolo di colore viola nel suo Game Boy Advance sarà il giocatore 1 (G1).*



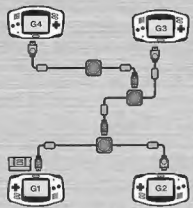
Game Boy Advance e cavi Game Link per Game Boy Advance

Osservate la figura per il collegamento dei cavi Game Link al Game Boy Advance (notate che il connettore piccolo è di colore viola mentre quello grande è grigio).

Gioco con una cassetta:

1. *Assicuratevi che gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance siano su OFF, quindi inserite la cassetta di gioco nell'apposito alloggiamento del giocatore 1 (G1).*
2. *Collegate i cavi Game Link fra di loro.*
3. *Inserite i cavi Game Link nelle prese collegamento esterno (EXT), assicurandovi di collegare il connettore piccolo di colore viola al Game Boy Advance del giocatore 1 e i connettori grandi grigi agli altri Game Boy Advance.*
4. *Spostate gli interruttori d'accensione di tutti i Game Boy Advance su ON.*
5. *Adesso seguite le istruzioni per il gioco con una cassetta.*

- *Collegate sempre il numero di Game Boy Advance corrispondente ai giocatori.*



Game Boy Advance e cavi Game Link per Game Boy Advance

Osservate la figura per il collegamento dei cavi Game Link ai Game Boy Advance (notate che la cassetta di gioco e il connettore piccolo di colore viola vanno inseriti nel Game Boy Advance del giocatore 1).

Risoluzione dei problemi

Nelle seguenti situazioni possono verificarsi dei problemi o può non riuscire il trasferimento dei dati di gioco:

- *Quando si usano cavi diversi dai cavi Game Link per Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link non è completamente inserito nel Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link viene disinserito durante il trasferimento dei dati.*
- *Quando sono collegati più di quattro Game Boy Advance.*
- *Quando il cavo Game Link è collegato in modo errato.*
- *Quando la cassetta di gioco non è inserita nel Game Boy Advance del giocatore 1 (gioco con una cassetta).*

Tecniche avanzate

Le tecniche disponibili in F-ZERO: GP LEGEND sono moltissime. Per aiutarti a diventare un ottimo pilota, ne elenchiamo alcune qui di seguito. Provale e diventa un fuoriclasse!

Scivolata decisa

Se rilasci e poi schiacci a fondo l'acceleratore, grazie al contraccolpo, la tua vettura riceverà un'ulteriore spinta, molto utile nelle curve o quando perdi l'equilibrio.

NOTA: le scivolate decise sono utili per affettuare curva strette ad alta velocità. Tuttavia, questa tecnica deve essere provata sulle diverse vetture, dato che i comandi devono essere sincronizzati diversamente per ognuna di esse.

Partenza a razzo

Schiacciando a fondo l'acceleratore (cioè tenendo premuto il pulsante A) durante il conto alla rovescia all'inizio della gara, scalderai il motore e riuscirai a partire come un razzo.

NOTA: il momento migliore per schiacciare l'acceleratore è diverso da vettura a vettura. Se lo fai troppo presto il motore potrebbe surriscaldarsi e la partenza diventa più lenta.

Salto lungo

Se premi giù sulla pulsantiera di comando✚ durante un salto, la parte anteriore della vettura si alza permettendoti di fare un salto più lungo. In certi percorsi puoi usare questa tecnica per prendere una scorciatoia.

Personaggi e vetture

Rick Wheeler

È il pilota che è stato riportato in vita nel 2201 dopo un sonno di 150 anni. Prova a correre con lui nelle diverse modalità e non solo nei Gran Premi F-ZERO.

Dragon Bird

È il modello più recente di vettura F-ZERO, costruita con l'impiego delle tecnologie più avanzate della polizia intergalattica. Una vettura versatile, particolarmente adatta alla guida di piloti esperti.

Captain Falcon

Una figura avvolta nel mistero. Molti credono che sia più di un cacciatore di taglie. Forse, un giorno, scopriremo che cosa si nasconde dietro la maschera...

Blue Falcon

Una vettura blu molto popolare diventata il simbolo dei Gran Premi F-ZERO. Ha vinto innumerevoli gare grazie all'ottima messa a punto del suo proprietario, il cacciatore di taglie Captain Falcon. Si guida con estrema facilità, aderenza e accelerazione sono straordinarie e in perfetto equilibrio. È una vettura altamente raccomandata!

Jody Summer

Leader del plotone mobile galattico. È molto esigente con i membri della sua squadra. Nonostante la fermezza che la caratterizza, si intravede una certa femminilità. È stata lei a fare in modo che Rick venisse rimesso in vita per diventare un pilota F-ZERO.

White Cat

Una vettura elegante ma che sa tenere testa ai concorrenti, proprio come Jody. Potenza turbo e solidità limitate sono compensate pienamente dall'eccezionale aderenza.

Jack Levin

Il più amato dalle ragazze. È rivale e amico di Rick. Viene spesso rimproverato da Jody.

Astro Robin

Una vettura con potenza turbo limitata ma con caratteristiche strutturali e di aderenza così eccellenti, da renderla in grado di battere Dragon Bird su alcuni circuiti. Tuttavia, visto che Jack è un tipo un po' stravagante e che spesso fa errori, è raro che riesca ad arrivare primo.

Samurai Goroh

Un noto bandito che vaga per la galassia avvalendosi della sua base a Red Canyon. Sembra aver deciso che Captain Falcon è suo nemico.

Fire Stingray

Le sue migliori caratteristiche sono solidità e aderenza, mentre accelerazione e potenza turbo non sono eccezionali. Una volta raggiunta la velocità massima, tuttavia, questa vettura non ha eguali.

Lisa Brilliant

Moglie di Samurai Goroh, persino lui le obbedisce immediatamente! Goroh ha numerosi seguaci, ma è ormai chiaro che molti sono nella sua banda per via della moglie.

Panzer Emerald

È la vettura perfetta per Lisa Brilliant, le cui tecniche di guida sono l'invidia di moltissimi piloti. È simile alla Fire Stingray di Goroh, per certi versi è addirittura migliore, ma deve essere guidata da un pilota abile.

Zoda

Una mente criminale ritornata dal passato grazie a Black Shadow. Lui e Rick hanno un passato lontano comune...

Death Anchor

Un missile balistico interplanetario modificato, rubato da Black Shadow alla polizia intergalattica. Chiaramente la sua potenza turbo è formidabile, ma non è una vettura particolarmente solida. Data la sua origine, è ancora dotata di un detonatore, di cui Zoda tuttavia non conosce l'esistenza.

Black Shadow

Malgrado i manifesti che lo ritraggono come ricercato in tutta la galassia, o forse proprio grazie a questi, Black Shadow fa lo sbruffone in tutti i percorsi F-ZERO, ben sapendo che essi sono fuori dalla portata del braccio della legge. Le gare a cui partecipa sono sempre caratterizzate da numerosi incidenti.

Black Bull

È la vettura di Black Shadow, il capo dell'organizzazione criminale Dark Million... Pur non essendo facilmente manovrabile, per velocità massima e solidità è una delle migliori vetture della galassia. È estremamente pesante e ciò incide sull'accelerazione. Per riuscire a guidare questa vettura ci vuole un pilota estremamente abile.

[0603/ITA/AGB]

Sistema di classificazione per età PEGI

Categorie di classificazione per età

NOTA: Vi sono differenze locali.

Descrizione del contenuto

Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione PEGI (Pan European Game Information) visitare il sito:

http://www.pegi.info

PRINTED IN GERMANY
IMPRIME EN ALLEMAGNE